



INCLUINDO  
5 PROGRAMAS  
EMOCIONANTES PARA  
O SEU MICROCOMPUTADOR!

# CAÇADA SELVAGEM

MEGAN STINE e H. WILLIAM STINE





**MICRO  
AVENTURA**

**N.º 2**

**Cr\$ 9.000**



Uma história  
fantástica onde  
o herói é VOCÊ!

# CAÇADA SELVAGEM

MEGAN STINE e H. WILLIAM STINE

**Título original: Jungle Quest**

**Tradução: Maria Clara Cescato**

**Consultoria e adaptação dos programas para computador:  
dr. Renato M. E. Sabbatini (diretor do Núcleo de Informática  
Biomédica da Universidade Estadual de Campinas)**

**Ilustração da capa: Granada Publishing**

**Copyright © 1984**

**Parachute Press, Inc., Megan Stine e H. William Stine.  
Publicado sob licença da Scholastic Inc., New York, USA.  
Copyright © 1985, Abril S.A. Cultural, São Paulo, Brasil.**



**ATENÇÃO: a informação que se segue é da maior importância para o sucesso desta missão. Leia-a com atenção. Ela pode salvar a sua vida!**

Como membro efetivo da AJA — Associação de Jovens Aventureiros — sua missão, como sempre, é defender a causa do bem contra o mal. Não será fácil, pois a SATAN — Sociedade para a Ação Terrorista e Anarquista, uma organização internacional que tem por finalidade gerar destruição no mundo inteiro — estará lutando contra você ao longo de toda a jornada. Sua habilidade no manejo do microcomputador será vital para esta missão. Portanto, ligue seu sistema de computação. Durante esta aventura você terá que programar seu micro para salvar a equipe da AJA de situações terrivelmente perigosas.

Procure no quadro abaixo de cada programa quais os micros que podem executá-lo sem modificações. Se o programa não puder ser executado como está no seu micro, consulte o Manual de Referências no final do livro e efetue as modificações indicadas para adequá-lo à sua máquina. Para descobrir em qual das famílias de micro o seu se enquadra, veja a tabela na página 111. Rápido! E boa sorte. Esta mensagem será apagada da memória em 30 segundos.



## Capítulo 1

Tarde de sexta-feira: o melhor dia da semana! A campainha da escola toca e você está livre para fazer o que quiser nos próximos dois dias. Mas há algo em seu armário de classe que vai mudar tudo isso. É um envelope preso do lado de dentro da porta do armário. Ao vê-lo, você já sabe de onde vem: só pode ser da sede oficial da AJA (Associação dos Jovens Aventureiros), e só pode significar uma coisa: precisam de você para uma missão. AGORA!

*Procedimento normal para as tardes de sexta-feira,* você pensa. Em geral as mensagens da AJA são enviadas para o terminal de seu computador, em casa. Mas a AJA o conhece bem. Não há a menor chance de você ir direto para casa na sexta-feira. O envelope de alto risco tinha mesmo que ser usado.

Você está morrendo de curiosidade por saber qual a missão, mas sabe muito bem o perigo de tentar abrir uma mensagem da AJA sem seguir os procedimentos corretos de identificação. O envelope, você e provavelmente metade da escola iriam pelos ares em uma explosão. Assim, você coloca o envelope na mochila e corre para casa o mais rápido que pode.

Quem poderia imaginar que enviar pelo correio um cupom de propaganda de uma revista de informática o levaria a isso? E aqui está você — o especialista em computação da AJA — viajando de país para país e até de um planeta a outro, ajudando a combater inimigos que nenhum exército regular, nem agência de governo poderiam sequer imaginar.



Ao se aproximar de casa, em sua bicicleta, você vê um grupo de crianças da vizinhança em torno de um caminhão de sorvetes. Mas não há tempo para isso agora. Você desce da bicicleta e corre para seu quarto. Em um segundo, coloca o computador em funcionamento, abre o envelope da AJA e retira uma folha dobrada de papel vermelho. É uma mensagem em código, claro, mas seu computador logo cuidará disso.

**AFVFYFNE KO NQPVSZ MIQOFQN  
LVGOFFZ WF JDW-AJMIVOZ  
EMFVFZSE WKH SHUSW MRUUUKVVZ  
GDXYJWGGHHKE  
JC GUVYE BOCQVZ 48 LZXZG  
DAQ ZBGHD-VO LAN YBJFUK  
VM 5 VFFTVLG**

Você procura em uma pilha de revistas em quadrinhos recentes e lá está: a última edição do *Batman*. Colocando uma transparência especial sobre a última página, você poderá ler um programa secreto em BASIC e a palavra-senha do mês: TOPÁZIO. Isso é tudo que você precisa para decifrar o *Alerta Vermelho*.

*Digite o programa seguinte em seu computador e execute-o. Em seguida, entre com a palavra-senha e a mensagem codificada, em letras maiúsculas, uma linha por vez.*

## **PROGRAMA 1**

```
10 REM PROGRAMA CRIPTOGRAFICO  
20 LET P$ = ""  
30 PRINT "QUAL E A SUA SENHA "  
40 INPUT K$
```

```

50 PRINT "DIGITE CADA LINHA"
55 PRINT "DA MENSAGEM SECRETA"
60 PRINT "DIGITE FIM PARA TERMINAR"
65 PRINT
70 INPUT C$
80 IF C$="FIM" THEN STOP
90 FOR I=1 TO LEN (C$)
100 LET I$=MID$(C$,I,1)
110 IF I$>="A" AND I$<="Z" THEN GOTO 140
120 LET P$=P$+I$
130 GOTO 230
140 LET J=J+1
150 IF J<LEN(K$) THEN GOTO 170
160 LET J=1
170 LET K=ASC(MID$(K$,J,1))-ASC("A")+1
180 LET C=ASC(I$)-ASC("A")+1
190 IF K>C THEN GOTO 210
200 LET K=K+26
210 LET P=K-C
220 LET P$=P$+CHR$(P+ASC("A")-1)
230 NEXT I
240 PRINT P$
250 LET P$=""
260 GOTO 70

```

SINCLAIR	APPLE	RADIO SHACK		IBM
ZX-81	Apple II	TRS-80	Color	PC
	✓	✓	✓	✓

*Este programa rodará em todos os microcomputadores assinalados na tabela acima e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos micros da linha Sinclair, consulte o Manual de Referência, página 103.*

Cinco minutos!!?? De repente, você está em *avanço acelerado* pegando seu micro portátil e todo o equipamento necessário. Lá fora, a buzina de um caminhão toca três vezes: é o sinal. O transporte da AJA para o aeroporto já está esperando.

Mas, na rua, há agora dois caminhões, o de sorvetes e um outro azul-escuro, a alguns metros. Qual deles? Você decide verificar o azul. Atravessa a rua mas, ao estender a mão para abrir a porta, o caminhão de sorvetes buzina novamente.

*Por pouco!*, você pensa consigo, e volta correndo para o caminhão certo, enfiando a cabeça pela janela:

— Como vai, Pé-de-Chumbo? — você diz.

— Ei, respeite as regras — diz Pé-de-Chumbo. — Nome de código?

— Órion — você responde, e desliza para o banco de passageiros.

— É bom ter você aqui de novo — diz Pé-de-Chumbo. — Agora, segure-se. Temos pressa.

— Qual é o problema? O sorvete está derretendo? — você pergunta brincando.

— Não, é que temos companhia. Aquele caminhão azul vem me seguindo e não acho que esteja interessado em barras de chocolate — diz o motorista, jogando o caminhão para ruas laterais.

De repente, o caminhão breca bruscamente, faz uma volta e entra a toda velocidade em outra rua.

— Você os despistou? — você pergunta.

— Ainda estão aí! Ou são muito bons no que fazem



ou querem desesperadamente pegar você, Órion. Com medo? — pergunta Pé-de-Chumbo.

— Já passei por esta estrada antes — você diz —, mas nunca em velocidade tão alta.

— Vou deixar que emparelhem conosco, e então você joga alguns picolés neles — diz Pé-de-Chumbo.

Será que ele disse mesmo o que você acha que ouviu?

— Só não se esqueça de tirar os palitos antes — acrescenta Pé-de-Chumbo, olhando o caminhão azul forçando para emparelhar. — Agora!!

Você tira os palitos e joga os sorvetes no caminhão. Paft! Paft! Dois impactos diretos!! Uma massa grossa e pegajosa logo se espalha sobre o caminhão e começa a endurecer, fazendo-o diminuir a marcha. Quando o material endurece completamente, o caminhão fica plantado na rua, como uma árvore.

Alguns minutos depois, Pé-de-Chumbo conduz o caminhão de sorvetes para a pista do aeroporto secreto, onde um jato está a sua espera.

— Sabe por que podemos dizer um ao outro somente nossos nomes de código, Órion? — pergunta Pé-de-Chumbo, enquanto você desce do caminhão.

— Sim. Porque neste tipo de trabalho é muito perigoso que sejam conhecidas nossas identidades reais.

— Cuide-se por lá, hein, Órion — diz Pé-de-Chumbo.

Você e Pé-de-Chumbo apertam-se as mãos rapidamente. Logo você está no ar, a 6 mil metros de altura, subindo — e ainda sem saber para onde está indo.

## Capítulo 2

O jato nivela a 9 mil metros, quando a tela do vídeo na frente da cabine dá sinais de vida e lhe apresenta uma mensagem de Mark Huntington, coordenador das missões da AJA. Neste momento, todas as pessoas a bordo também começam a dar sinal de vida!

— Boa tarde, equipe — diz Mark. — Fico feliz em ver que todos vocês conseguiram. Temos algo bem difícil para vocês, desta vez. — Clic... Na tela aparece o rosto de um homem.

— Este é o Professor Max Ballaster — prossegue Huntington. — Ballaster é um arqueólogo e há anos faz pesquisas em busca de um templo oculto co... — Clak! — ... dolo nele — ... Clak, clak. Bzzzzz. No meio da mensagem o rosto de Mark Huntington entra em estática e a imagem fica embaçada. Sua voz ainda chega fragmentada até vocês, por um momento, e então a imagem desaparece.

A princípio, os cinco que estão no avião apenas se entreolham. Além de você, há um rapaz usando blue-jeans e uma camiseta dos Beatles, uma mulher usando roupas tipo safári na cor cáqui e um homem usando um terno escuro todo vincado e óculos com armação de ouro. Finalmente, há um rapaz negro sentado sozinho no

fundo do avião. Ele não disse nada antes da decolagem, e você fica imaginando se vai falar agora.

— Bem que podíamos nos apresentar — diz o homem com o terno vincado. — Nome de código: Digger. Profissão: arqueólogo. Não tenho idéia de minha tarefa nesta missão, mas se tiver algo a ver com Max Ballaster, já estou começando a me arrepender de ter vindo.

— O que significa isso? — pergunta o rapaz da camiseta. — Espere um minuto. Quero me apresentar, antes de começar a falar. Meu nome de código é Erda e sou professora de dança. . . É só uma brincadeira. Sou ecologista e tenho recebido alguns relatórios alarmantes, vindos da África! Pelo que tudo indica, a camada de ozônio está para desaparecer. Quando avisei a sede, disseram-me que corresse para cá. Agora, conte-nos, Digger, o que sabe sobre o Professor Ballaster?

— Metade da comunidade científica acha que o homem é um louco. A outra metade ainda não se decidiu — Digger responde.

Digger não disse grande coisa, mas já deixou bem claro em qual dos dois grupos se situa.

— Há anos — continua Digger — Ballaster vem falando sobre uma civilização extraterrena. Segundo ele, visitantes de um outro planeta colonizaram a Terra há séculos atrás, no continente africano. Quando partiram, deixaram uma relíquia, uma espécie de estátua que guarda um templo oculto. Ballaster acredita que essa estátua poderia ser a fonte de uma forma de energia desconhecida e fantasticamente poderosa.

— Bem, isso explica por que estou aqui — diz a mulher de roupa safári. — Sou engenheira nuclear e meu nome é Celeste. Huntington, aquela raposa, não me disse nada e agora acho que sei por quê. Se vamos lidar com uma bomba-relógio movida por algum tipo de força energética, serei eu quem terá que desarmá-la.



— E quanto a você? — pergunta Erda, olhando direto para você.

— Meu codinome é Órion — você diz. — Sou especialista em computação.

— Fabuloso — diz Erda, com um riso de lunático. — Isso vai ajudar se tivermos tempo para uma rápida partida de Pac-Man na selva: . . .

Você rapidamente liga o conector de microondas à unidade central da AJA e digita alguns códigos em seu computador portátil. Então começa a ler em voz alta o que aparece na tela. — Nome de código: Erda. Nome verdadeiro: confidencial. Nascido em Pontiac, Michigan. Toca piano desde criança. . . . Pertenceu a um movimento pacifista na década de 60. . . . Tornou-se especialista em meio ambiente. . . . Nunca aprendeu a nadar. . . . Reações alérgicas: positivo a penicilina, positivo a ovos. . . . Devo continuar?

— Acho que você chegou onde queria — diz Celeste, rindo.

— Concordo — diz Erda. — Lembre-me de não marcar encontro com ninguém sem antes consultar você.

Nesse momento, um som estridente vindo da unidade de vídeo faz vocês todos se virarem novamente para a frente da cabine. O rosto de Mark Huntington volta a aparecer na tela.

— Bem, vamos tentar mais uma vez — Huntington sorri —, esperando que desta vez a transmissão se mantenha. Suponho que durante a interrupção, vocês se encarregaram de fornecer algumas informações uns aos outros. Assim, vou direto aos pontos principais.

— Ontem, Max Ballaster chamou a sede da AJA para combinar um encontro urgente. Disse pelo telefone que havia encontrado a estátua e a fonte de energia que procurava e que ela ia além de seus sonhos mais

loucos. Esta manhã, pouco antes do encontro, Ballaster foi raptado por agentes da SATAN.

— Eles serão bem recebidos por ele — resmunga Digger.

— O perfil psicológico que temos de Ballaster indica que ele certamente cederá sob os métodos de interrogatório da SATAN. Ele lhes dirá o lugar em que está a estátua, antes que vocês possam chegar até ele. Assim, sua missão é uma corrida para encontrar e se apoderar da fonte de energia antes que a SATAN o faça.

— Parece tipicamente impossível — diz Erda. — Como esperam que a gente ganhe a corrida quando a SATAN tem uma grande dianteira sobre nós?

— O Ministério do Exterior deu-nos 48 horas para resolver o caso à nossa maneira — diz Huntington. — Se falharmos, farão a coisa do modo deles — e isso significa envolvimento militar. Nem preciso dizer o caos internacional que haveria se as potências mundiais ficassem sabendo dessa arma...

— No chão, em frente à cabine — diz Huntington —, vocês encontrarão um canudo de papelão. Contém antigas anotações encontradas no escritório de Ballaster. Evidentemente Ballaster levava suas provas fotográficas mais recentes, quando foi raptado esta manhã. Assim, todas se foram. Mais um ponto para a SATAN.

— Mais uma coisa: não vamos designar ninguém como líder da equipe. Vocês terão que tomar decisões em conjunto. Mas isso não será problema. Afinal, é a sobrevivência de vocês que está em jogo.

Com essa observação encorajadora, o coordenador dá um sinal para desligar e a tela se apaga bruscamente.

— Vamos dar uma olhada no tal desenho — diz Erda, pegando o canudo.

— Só um minuto — interrompe Digger. — Ainda não nos conhecemos todos.

Um a um todos se viram para o fundo da cabine, olhando o rapaz negro que ainda está sentado sozinho, encarando vocês quatro com seus olhos escuros, sem piscar. Finalmente ele fala: — Não tenho um codinome. Não sou um de vocês.



### Capítulo 3

— Então é melhor ir dizendo o que faz neste avião — diz Celeste.

O rapaz levanta-se devagar e se dirige para a frente da cabine. — Estou aqui porque sei para onde estamos indo — diz ele.

— E para onde, exatamente é que vamos? — pergunta Digger.

Mas o rapaz ignora a pergunta: quer falar quando e do modo que achar melhor.

— Meu nome é Olano e até duas horas atrás, eu era um aluno da Universidade da Califórnia. Um aluno comum — estudando quando era preciso, indo às festas nos fins de semana e torcendo para os times de lá nos jogos da Universidade. Mas acho que não sou um tipo exatamente comum — talvez porque não sou deste país. Nasci na África, em uma região da selva chamada Boranu. É para lá que vamos, pois foi lá que o professor Ballaster achou que estaria o templo e a estátua... e também a nova fonte de energia.

— E o que exatamente levou o professor a achar que seriam encontrados lá? — pergunta Digger.

— Acho que pode dizer que é porque eu lhe contei que estariam lá — diz Olano. — O professor deu uma série de palestras na Universidade. Logo depois, eu lhe

falei sobre muitas das lendas das tribos da selva Boranu... lendas que foram transmitidas através dos séculos, e que falam de uma grande estátua com poderes inacreditáveis... um ídolo com um olho imenso que tudo vê... que enxerga até dentro dos corações das pessoas.

— E o que ele disse? — pergunta Erda.

— Somente três palavras... e ficou repetindo-as sem parar: “Eu o encontrei”.

— Não acredito — diz Digger. — Você o viu? Viu realmente o templo, com seus próprios olhos?

— Nunca tive muito tempo para me dedicar à pesquisa das velhas lendas tribais — diz Olano. — A vida não é fácil por aqueles lados.

— Você acredita mesmo que esse templo existe? — você pergunta mal contendo o entusiasmo.

— Há antigas histórias de tribos inteiras, milhares de homens, mulheres e crianças, varridos da face da Terra em um átimo de segundo pela vingança e pelo poder da estátua — explica ele.

— Uau! E o que fizeram para merecer isso? — pergunta Erda.

— Entraram no templo — diz Olano.

Todos ficam calados por um momento. Então, Digger pega o canudo de papelão das mãos de Erda. Abre-o, retira de dentro um grande desenho e o desenrola para que todos vejam. O desenho representa um grande templo encravado na encosta de uma montanha. Trepadeiras e outras árvores o envolvem e encobrem, e a impressão é que o templo não tem entrada. Pior ainda: nem saída tem. Na frente do templo há uma estátua ameaçadora, que parece ter poderes hipnotizantes. Lembra um pouco uma pessoa, mas não uma pessoa que se poderia encontrar neste planeta. A cabeça não tem feições, exceto por um grande olho oval. Sem perceber,

você está em pé, aproximando-se para ver melhor o desenho.

— Só vou acreditar depois de ver com meus próprios olhos — diz Digger. Porém, como os demais, ele também observa o desenho com atenção.

— Então você nos guiará pela região? — você pergunta a Olano.

— Sim — diz ele. — Mr. Huntington é muito persuasivo. Eu contei pra ele que muitas tribos da região não vêm com bons olhos os que nasceram por lá e decidiram partir. Ele então me explicou que a vida de milhões de pessoas estava em minhas mãos e que minha única e pequena vida não era tão importante assim. Acho que, no final, eu concordei. . .

Com isso, todos ficam em silêncio. Você volta a se sentar, puxando um cobertor sobre os joelhos para dormir. Serão mais sete horas de vôo sem escalas e talvez seja essa sua única chance de descansar. A imagem daquele templo coberto pelas trepadeiras fica revolvendo em sua cabeça e você não consegue pegar no sono durante horas.

À meia-noite, pelo seu relógio, você acorda com o som familiar do aviso para amarrar os cintos, seguido da voz do piloto no sistema interno de comunicação.

— Fiquem em seus lugares — grita ele. — Meu computador indica que temos apenas 10 minutos de combustível. Vamos descer como se fôssemos uma tonelada de tijolos!

## Capítulo 4

Não há qualquer sinal de medo no rosto de nenhum dos membros da equipe, enquanto se apressam em amarrar os cintos. Mesmo assim, você não pode deixar de se perguntar se o coração de algum deles estará batendo tão acelerado quanto o seu. O avião se mantém firme — sem embicar de nariz nem registrar o terrível silêncio dos motores parados... Ao menos, por enquanto.

Instintivamente, você procura seu computador portátil. Talvez... quem sabe... os computadores de bordo estejam errados. Talvez vocês não estejam realmente sem combustível. É uma chance mínima, mas vale a pena tentar. Você digita os números rapidamente — quilômetros e litros — sem um único erro. Por algum motivo, seus dedos rápidos não percebem como o resto de você está assustado.

Mas a mensagem na tela de seu computador elimina qualquer esperança. Vocês estarão sem combustível em alguns minutos, exatamente como disse o piloto. Você começa a digitar outra vez, furiosamente. Você quer deixar algum tipo de mensagem para o caso de alguém encontrar o computador entre os destroços do avião. Mas você recebe um código de erro... e então outro. *Isso é estranho*, você pensa. E, de repente, você está



recebendo somente códigos de erro... não importa o que você faça.

— Há algo errado com meu computador! — você grita.

— Deixa pra lá — Erda responde gritando. — Você nunca receberá seu dinheiro de volta depois desta viagem.

— Temos menos de um minuto de combustível — diz o piloto pelo sistema de comunicação interna. — Vou tentar pousar na água. Preparem-se...

— Vocês não sacam? — você tenta novamente. — Não havia nada de errado com meu computador até agora há pouco. Há uma coisa errada, interferindo no computador.

Todos olham para você, como se você estivesse chamando a atenção para a coisa errada, na hora errada. Mas não há tempo para explicar. Você simplesmente corre para a cabine de comando, exatamente quando o avião começa a mergulhar.

— Pare! Pare!! Os computadores estão malucos! — você grita.

— Órion, estamos sem combustível. Tenho que começar a descida agora. Quanto mais baixo estivermos quando os motores pararem, maiores serão nossas chances.

— Espere só 30 segundos... só isso — você pede.

Você não pode saber o que passa pela cabeça do piloto. Mas sabe que ele manja do que faz... Só que, intimamente, ele deve estar desejando que você tenha razão, pois atende seu pedido, mantendo os motores a toda força. Cinco segundos, logo dez, se passam. Todos na cabine aguardam a parada dos motores. Vinte segundos... e os motores ainda funcionam. Trinta segundos... e a força não diminui.

— Vamos conseguir — diz o piloto, lentamente ti-

rando dos controles as mãos que iam lançar o jato na água.

— Ei, capitão... dê uma olhada nisso — diz o piloto. — Os computadores estão retornando ao normal. Temos combustível suficiente e tudo mais está OK.

O piloto se vira para você e diz: — Não sei o que acontece lá embaixo... e tenho certeza de que não estou a fim de descobrir. — Ele sorri, você também... Só que você não está achando graça nenhuma na brincadeira. E volta para seu lugar.

— Bem, alguém vai nos dizer que diabo está acontecendo? — exclama Digger.

— Está tudo bem — você diz. — Em dois minutos estaremos chegando.

— Vamos colocar os pára-quedas — diz Celeste.

— Mas o que aconteceu por lá? O que há com o combustível? — pergunta Erda.

— Erro de computador — você diz, olhando por sobre os ombros de Celeste e diretamente para Olano.

— Erro de computador??! — ele ri. — Bem, não estranhe, Órion. Há um mês atrás recebi uma conta de luz de 30 milhões.

Todos riem da piada — talvez mais do que deveriam, mas esse é o único modo de diminuir a tensão. Então, todos começam a colocar os pára-quedas e a conferir o equipamento e os instrumentos especiais que trouxeram consigo. Em uma mala, Digger coloca pás e escovas para escavação de todos os tamanhos. Erda tem produtos químicos e medidores para avaliar a atmosfera, a água e a terra. E o equipamento de Celeste é formado principalmente por instrumentos para detectar radioatividade. Naturalmente, a única coisa que você trouxe cabe no bolso: é seu computador portátil do tamanho de um *walkman*.

Então você se aproxima para ajudar Olano com o

pára-quedas. Como nunca saltou antes, ele recebe um pára-quedas especial. — Você não parece surpreso com o que aconteceu — você diz, enquanto o ajuda a afivelar o equipamento.

— A selva de Boranu me assusta e me fascina... mas nunca me surpreende — diz ele.

— Você acha que a fonte de energia estava interferindo nos computadores? — você pergunta.

— Não, Órion — diz Olano. — Eu acho que estava é tentando nos matar!

De repente, soa uma campainha e uma luz amarela é projetada sobre vocês. Hora de saltar. Todos se preparam, enquanto o co-piloto abre a porta de trás do avião. Luz verde... saltem! Um a um, os membros da AJA saltam em meio a uma ventania que tem a força de um furacão. Celeste... Digger... você... Erda... Olano. E, um a um, os pára-quedas com as cores vermelho e roxo da AJA abrem-se a 1.500 metros de altitude.

— Meu pára-quedas não está abrindo! — grita de repente Olano, pelo microfone do capacete.

Você levanta a cabeça e vê Olano caindo como uma pedra.

## Capítulo 5

Erda está mais perto de Olano, enquanto a equipe da AJA cai pelo espaço. Ele tenta alcançá-lo, mas só consegue agarrar o vazio.

— Eu o perdi — grita Erda pelo microfone embutido no capacete.

— Olano! Você chama. — Escute! Abra os braços e as pernas! Fique esticado... vai retardar a queda. — Mas você percebe, pelo som da respiração, que Olano não tem consciência de mais nada além de seu medo. Você o vê caindo. Com as mãos tensas, você quer tentar segurá-lo. Mas ele está longe. — Digger, ele está se aproximando de você. Tente segurá-lo! — você grita.

— Nem pense nisso. Não posso. O impacto vai arrancar nossos braços. Ou vai nos matar — diz Digger.

— Não! — grita Olano, de repente voltando a si. Ele abre os braços e as pernas, retardando a queda, em uma boa imitação de salto livre. Mas Digger não faz qualquer movimento quando Olano passa perto dele.

— Calma... calma — diz Celeste. — Você está se aproximando de mim... tente planar para mais perto. Eu o ajudo.

Celeste tem algo na mão, mas você não consegue perceber o que é. De repente, Olano agarra-se às pernas dela e os dois caem como em um número de trapézio



mal ensaiado. Quando ela levanta os braços, você vê o brilho do sol refletindo na lâmina de metal de uma faca.

Por um momento, Celeste e Olano se entreolham e então os braços dela se movem rapidamente. A lâmina brilha novamente e o pára-quedas de Olano finalmente se abre. Agora ele flutua como um floco de algodão, rindo e chorando como um louco.

Vocês chegam ao solo e uns ajudam os outros a dobrar os pára-quedas. Olano senta-se no chão, olhando a terra e passando os dedos nela.

— O que aconteceu lá em cima? — você pergunta.

— Parece que o pára-quedas dele estava preso, e por isso não abria — diz Celeste, com uma expressão sombria.

— Você pode reconhecer este lugar? A que distância do templo estamos? — pergunta Digger, olhando para a floresta que circunda completamente a clareira em que vocês desceram.

— Deixe-o tomar fôlego — diz Celeste.

— Obrigado — diz Olano. — Obrigado a vocês — diz ele — a você e a Celeste. Celeste sorri.

— Bem, a gente sabia que não haveria uma banda de música para recebê-lo. Assim, tínhamos que conseguir algo especial — diz Erda com uma risada. — Mas, falando sério, sente-se melhor agora?

— É, estou melhor — diz Olano. — Deixe-me ver um mapa. Pode me dar as coordenadas do local em que estamos?

— Claro — você diz, limpando o suor que de repente começou a escorrer pela testa. Você pega o computador. Mas sua mão treme e, quando o computador fica exposto ao ar, um alarme começa a soar.

Você nem precisa do alarme para saber que corre sério perigo. É o que você mais vem temendo desde que

soube que a missão envolveria o contato com uma força atmosférica desconhecida.

De repente, antes de poder falar, você está de joelhos. Como você chegou até aqui? Sua cabeça está tão pesada que faz você cair como uma árvore cortada e você agora está com o rosto enfiado na terra úmida. Os outros logo tratam de virar seu corpo ao contrário.

— Eu já vi isso acontecer nas escavações... mudança de altitude e tudo mais — diz Digger. — Afastem-se para deixar Órion respirar.

— Não parece ser hiperventilação — diz Celeste. — Órion parece enjoado. — Ela faz rapidamente uma leitura da atmosfera. — O nível de radiação está acima do normal, mas não chega a ser perigoso.

Erda também mede a atmosfera. — Eu também já vi isso antes — diz ele. — Não é tontura, é poluição atmosférica.

Você tenta falar, mas não consegue emitir um som. O enjôo é arrasador; você gostaria de poder virar o estômago do avesso... ou então, morrer. Como você pode lhes dizer que em sua última missão para a AJA no espaço aconteceu algo que o deixou vulnerável a elementos raros e estranhos na atmosfera? E se não puder falar, como poderá avisá-los de que o tratamento errado significará morte instantânea?

— Estou encontrando índices negativos de nitrogênio e dióxido de carbono, e também há vestígios de elementos que não consigo identificar — diz Erda. — Mas são em quantidades tão pequenas que podemos ignorá-los. Passe-me a caixa de primeiros socorros.

Celeste passa a caixa para Erda, que retira uma seringa e vários frascos pequenos. Você tem que impedi-lo de fazer qualquer coisa! Essas pequenas quantidades de elementos não identificados podem não dizer muito para Erda, mas significam vida ou morte para você! Se

for somente um desequilíbrio de nitrogênio ou excesso de retrium no ar, então, provavelmente você estará bem em alguns minutos. Mas se for a Força Devorim... nem pense nisso! Faça alguma coisa!

— Órion, vou lhe aplicar uma injeção — diz Erda.  
— Vai se sentir como se estivesse em uma montanha-russa por uns dois minutos, mas depois ficará bem.

— Não — você consegue dizer com dificuldade. Sua garganta está seca como uma torrada queimada, mas você continua a dizer não com a cabeça e tenta com dificuldade levar a mão direita até o bolso.

— Olhe! Órion quer o computador — diz Olano. Ele o tira de seu bolso e o passa para você.

Ainda de joelhos, você olha para os instrumentos de Erda, procurando o registro das condições atmosféricas. Então, você começa a digitar dados em seu computador.

— Retrium, 3.3 — seus dedos tremem, quando você digita as leituras para o primeiro elemento. Faltam quatro ainda. — Hidrogênio, 12.8; délios, 66.3; xenônio, 71.7; radônio, 2.5. Agora, passe para o programa que você preparou para saber se está em perigo real.

*'Digite este programa em seu computador e execute-o. As linhas 270, 300, 390 e 450 devem ser digitadas como uma única linha em seu micro. Forneça valores para os cinco elementos quando receber a solicitação. Se puder, grave este programa. Você precisará dele novamente.*

## PROGRAMA 2

**10 REM ANALISE DE ELEMENTOS**

**20 DIM A(9)**

**30 LET C=0**

**40 PRINT**

**45 LET B\$(1)="RETRIUM"**

```

50 LET B$(2)="HIDROGENIO"
60 LET B$(3)="DELIOS"
70 LET B$(4)="XENONIO"
80 LET B$(5)="RADONIO"
85 FOR I=1 TO 5
90 PRINT "QUAL E O VALOR PARA O ";B$(I)
100 INPUT A(I)
110 NEXT I
120 PRINT
130 PRINT
140 PRINT "RESULTADOS DA ANALISE"
150 PRINT "-----"
160 FOR I=1 TO 5
170 LET C=13*ABS(SIN(A(I)))
190 PRINT B$(I);TAB(20);
200 FOR J=1 TO C
210 PRINT "*";
220 NEXT J
230 IF C>5 THEN GOSUB 340
240 PRINT
250 NEXT I
260 PRINT
270 PRINT "QUER VER A
      INTERPRETACAO (S/N) ";
280 INPUT Y$
290 IF Y$="S" THEN GOTO 320
300 PRINT "OK. MAS VOCE
      VAI SE ARREPENDER..."
310 STOP
320 GOSUB 370
330 STOP
340 LET N$=B$(I)
350 LET N1=C*1.3+N1
360 RETURN

```



```

370 IF N1<15 THEN GOTO 450
380 PRINT
390 PRINT "FORÇA DEVORIM EM
      NIVEL ";INT(N1)
400 IF N1<23 THEN GOTO 430
410 PRINT "VOCE ESTA PRESTES A MORRER."
420 GOTO 460
430 PRINT "VOCE ESTA EM GRAVE PERIGO"
440 GOTO 460
450 PRINT "VOCE ESTA SEGURO...
      POR ENQUANTO"
460 RETURN

```

SINCLAIR	APPLE	RADIO SHACK		IBM
ZX-81	Apple II	TRS-80	Color	PC
✓	✓	✓	✓	✓

*Este programa rodará em todos os micros assinalados na tabela acima e seus compatíveis.*

Celeste observa o monitor: — A Força Devorim... já ouvi falar dela, naturalmente — diz ela. — Mas nunca vi afetar ninguém dessa forma. Órion, há alguma coisa que a gente possa fazer?

— Sim — você diz quase sem forças. — Antídoto... lá. — Você aponta para seu equipamento e Celeste procura até encontrar um pequeno frasco com pílulas. Ela coloca uma em sua língua.

Ao mesmo tempo, Olano abre a camisa e tira do pescoço um pequeno colar de contas pequenas de madeira

e prata. No centro, há um pequeno disco de prata polida. Ele coloca o colar em seu pescoço. Imediatamente seus músculos relaxam e você volta a se sentir bem.

De pé outra vez, você explica a Celeste e aos outros sobre a vulnerabilidade que adquiriu após a viagem espacial. — Os médicos da AJA me disseram que essa combinação de elementos é chamada “Força Devorim”. Parece que sou extremamente sensível a ela. Por isso, escrevi o programa para analisá-la e me avisar.

— Você está bem agora? — pergunta Erda .

— Não sei — você responde. — A equipe médica da AJA não conseguiu descobrir um tratamento eficiente. Só pôde me dar um antídoto experimental e não tenho certeza de que vá funcionar. — E, falando para você mesmo, você diz: *Mais uma exposição à Força Devorim e poderia ser o fim.*

— Se você pode andar, será melhor partirmos — diz Celeste. — Meu detector indica que há uma fonte de energia intensa em algum ponto, a norte daqui. Sugiro então andarmos rumo ao norte.

— Sim — diz Olano. — Meu povoado está a norte daqui. Então concordo. Mas precisamos ir antes do anoitecer — diz Olano.

— Por quê? — você pergunta.

— Porque lá fica a selva, lembra-se? — diz Olano com uma risada.

— Bem, então você é o guia. Leve-nos para o Hotel de Veraneio Boranu — brinca Erda.

Você e Olano seguem à frente. Ao entrarem na floresta, seguindo para o norte, você diz a Olano: — Sabe, você não tinha que me dar o colar. . .

— Ei, por falar nesse colar — Digger grita para vocês — se pensam que por um só segundo vou acreditar que foi ele, e não a pílula, que curou Órion, vocês estão muito enganados.

— É por isso que não dei o colar para você — diz Olano. Aí, ele se vira para você novamente e diz: — O que quer que aconteça ao resto de nós, não acontecerá a você. Você acredita nisso, Órion?

Infelizmente, você não tem tempo para pensar na resposta. Digger está chamando . . . berrando com o máximo de sua voz.

— Esperem, rapazes. Voltem. É Celeste! Vamos perdê-la.

## Capítulo 6

Você volta correndo uns 15 metros, até a área densa de árvores. Celeste está pendurada num galho de árvore, de cabeça para baixo. A princípio, parece que ela está presa numa trepadeira muito grossa. Mas ao aproximar-se mais, você descobre que há uma cobra enroscada em volta dela.

— Atire! Atire rápido! — grita Erda.

— Não! — diz Celeste. A cobra está prendendo-a tão firmemente que ela mal consegue sussurrar. — Ela me aperta mais, cada vez que alguém se move.

— Mate a cobra e você a matará também — diz Digger, agora em tom mais calmo.

— Conseguiu outro colar? — Erda pergunta a Olano.

— Uma cobras dessas, adulta — diz Olano — pode esmagar um elefante.

Você coloca a mão no bolso e ouve um barulho de folhas se agitando: é a cobra que aperta Celeste com mais força. Ela geme de dor. Cuidadosamente, em silêncio, você usa o computador para lançar um sinal de alta frequência contra a cobra. Imediatamente, ela começa a balançar e a agitar a cabeça com força, sem soltar Celeste. Mas por fim a liberta, e você encerra o



programa. A cobra foge, arrastando-se por entre as enormes árvores.

Celeste está bem, a não ser por umas duas costelas machucadas e o ego ferido por não estar melhor preparada.

— Não há jeito de se preparar para a selva Boranu — consola Olano.

— Mas não foi a selva que me pegou. Foi qualquer coisa . . . humana — diz Celeste.

— O que quer dizer com isso? — você pergunta.

— Alguém me empurrou — diz ela. — Eu parei para fazer uma análise de dados e alguém me empurrou por trás.

— Como eu disse — diz Olano — os que vivem aqui acham que têm muito a proteger. Somos invasores, não se esqueçam.

— Também não se esqueçam da SATAN — você diz. — Pode ter sido um de seus agentes que empurrou Celeste para a cobra.

— Duvido — diz Erda. — A SATAN não anda pela selva à nossa espera. Na verdade, acho que já seguiram para o templo.

— Estamos desperdiçando a preciosa luz do dia — diz Digger. — Se houver um templo aqui por perto, gostaria de vê-lo.

— Digger está certo — diz Olano. — Podemos discutir mais tarde sobre isso. Temos que andar enquanto ainda está claro.

Quanto mais vocês penetram na selva Boranu, mais ela assume uma personalidade própria — e não é uma personalidade agradável. A selva é temperamental. Em um momento vocês estão andando através de uma clareira quente, cheia de vapores. No seguinte, estão no meio de uma moita cerrada. Como a luz não pode atravessar as enormes árvores, o ar é úmido e frio.

Você discute consigo mesmo por que tinha que vir nesta missão... E então, imediatamente, você se pergunta se a Força Devorim começou a afetar também sua mente. Não é de seu temperamento cair assim em depressão.

Talvez seja hora de tomar outra pílula verde... mas você se pergunta por quanto tempo durará seu estoque.

Situação da missão: decorridas 10 horas, ainda faltam 38, de acordo com a programação de Huntington. E na verdade vocês não têm como saber se a SATAN já chegou ao ídolo e está usando seu poder para dominar o mundo. Talvez vocês estejam arriscando tudo por nada! É realmente estranho prosseguir sem informações...

Seus braços estão cada vez mais cansados, de tanto cortar a vegetação para abrir caminho. E você também já cansou de ficar espantando os insetos que picam e atormentam todo mundo...

— Você tem que sacar que viver na selva é uma questão de se adaptar, Órion — diz Olano, interrompendo seus pensamentos. Ele anda rápido e ignora os insetos. — Você vai se esgotar se ficar lutando com os insetos. Poupe suas forças para inimigos maiores.

Horas mais tarde, quando suas pernas estão doendo e as roupas grudando e pingando de suor, vocês chegam a outra clareira. Olano afasta uma cortina de folhas de trepadeiras e diz: — Lar, doce lar. Foi aqui que nasci. Não é exatamente como São Francisco, hein?

Ele ri, enquanto você observa o aglomerado de cabanas em torno de um poço d'água comunitário. Em torno da área, há uma plantação em que as famílias ainda usam bois para arar. Olano conduz todos até o povoado.

Os habitantes aparecem às portas das cabanas e observam indiferentes até que Olano dá alguns passos à frente. Então começam a se aproximar. Parecem

curiosos e amistosos . . . mas aos poucos vocês percebem que estão sendo cercados. Sem dizer uma palavra, eles afastam Olano de vocês e o conduzem em direção à floresta. Ele fica preso no meio de um círculo de corpos, que desaparecem na massa verde de árvores. Logo vocês quatro estão sozinhos.

Uma hora depois, Olano retorna, mas os habitantes do povoado não podem ser vistos em lugar algum.

— O que aconteceu? — você e Celeste perguntam ao mesmo tempo.

— Eu não existo. Estou morto para eles — diz Olano. — Mesmo que minha vida estivesse em perigo, não ergueriam um dedo para me salvar.

— Você não pode explicar por quê . . . — você começa a dizer.

— Não me preocupo com eles — Olano interrompe. — Só estou preocupado com meu pai. Está muito doente e eles não querem me dizer onde posso encontrá-lo. Disseram-me que ele não quer me ver.

— Mas você devia saber que seria assim, quando voltasse — diz Digger. — Ninguém jamais deixou o povoado antes?

— Ninguém — diz ele. — Não somos um povo selvagem. Mas não acreditamos em deixar a terra que lutamos tanto para conseguir. Minha saída foi um insulto, uma declaração de que não amo a terra dessa gente.

— Belas regras rígidas — comenta Erda.

— Regras rígidas são úteis quando se vive aqui — diz Olano. — Agora, vocês quatro deviam descansar um pouco. Tenho que encontrar meu pai, se quisermos achar o ídolo. — E Olano sai, sumindo entre as cabanas.

— Quanto tempo temos ainda? — pergunta Digger, ao ver que você está consultando o relógio.

— Cerca de 33 horas — você responde.

— Isso foi o que você disse há uma hora — reclama Digger.

Você, Celeste e Erda consultam seus relógios e agitam os braços. A cena parece uma comédia absurda, exceto pelas expressões em seus rostos.

— Nada? — você pergunta a Erda, que chega mesmo a levar o relógio digital ao ouvido para ver se está funcionando! Somos um notável grupo de cientistas... você pensa consigo mesmo.

Mas Erda balança negativamente a cabeça e Celeste contrai o queixo com força.

— Bem, vamos ver as coisas da seguinte forma — diz ela —: se nossos relógios pararam, deve significar que estamos chegando perto de alguma coisa com enorme poder, a ponto de afetar nossos instrumentos. Talvez seja a Força Devorim, o que pelo menos significa que estamos nos aproximando do ídolo. Por falar nisso... como se sente, Órion? O que dizem seus instrumentos biológicos?

— Estou bem — você diz. — Mas infelizmente, acho que é só porque você tem me dado as pílulas verdes com regularidade. As chances de que durem mais 30 horas são uma em um milhão.

— Certo. Comece a fazer por merecer suas medalhas de escoteiro. De agora em diante vamos marcar o tempo pelo sol — diz Digger. — Para mim, parece ser mais ou menos meio-dia. Isso nos dá cerca de 31 horas pela programação de Huntington.

— Ora... deixe isso para lá! — Celeste o interrompe. — A SATAN já tem muita vantagem sobre nós. Não temos tempo em nossa programação. Quando você está correndo contra um grupo de maníacos completamente loucos por poder, 31 horas são o mesmo que 31 minutos! Gostaria que Olano já tivesse voltado!



No mesmo momento, alguém fala ao ouvido de Celeste, que dá um salto.

— Temos que ir agora. Descobri alguém que pode saber onde está o templo — é tudo o que Olano diz.

Silenciosamente, você e os outros pegam os equipamentos e mais uma vez o seguem selva adentro. A picada é estreita, mas é uma picada.

O ar na selva está úmido e denso, mas a tensão é mais densa ainda. Quanto tempo vai demorar para que alguém grite? Olano mantém a marcha mais acelerada. Você se pergunta se ele realmente estaria correndo atrás de algo ou estaria fugindo...

As costelas de Celeste ainda doem, por causa do encontro com a cobra, mas isso só faz com que ela ande ainda mais depressa. Às vezes ela grita, avisando que os registros de radiação estão ficando mais altos.

Mas você não precisa que lhe digam isso, porque sente na pele que está se aproximando da Força Devorim. Cada vez mais, você precisa parar e descansar. Olano atende seus pedidos, interrompe a manobra e ninguém emite um som para reclamar. Mas você sabe o que se passa nas mentes de todos, porque é a mesma coisa que passa pela sua: você vai conseguir? Ou será que por sua causa a SATAN vai chegar antes ao templo e fará o continente explodir em pedaços?

Você decide rodar seu programa de análise novamente. — Dê-me as leituras, Erda — você diz, tentando não parecer muito preocupado.

— Certo, companheiro — diz ele. — Retrium, 13.2; hidrogênio, 60.9; délios, 6.8; xenônio, 45.5; radônio, 101.5.

*Se você gravou o Programa 2, chame-o novamente agora. Se não, entre com ele de novo; você o encontrará*

*na página 25 deste livro. Rode-o e entre essas leituras para os cinco elementos, quando o computador solicitar.*

Você desliga o equipamento imediatamente; para que ninguém possa ler as más notícias na tela: A Força Devorim está se liberando — você murmura para si mesmo. Então, você umedece um pano, prende-o em torno da testa e pega seu equipamento. — Não vamos ficar aqui parados por minha causa — diz.

## Capítulo 7

— Ei, esperem! Estou afundando! Voltem! — grita Erda. De repente, em menos de dez segundos, a equipe da AJA está reduzida a quatro membros e meio. Quando vocês se viram, Erda está enterrado em areia movediça até a cintura.

— Não se mexa — grita Olano.

— É fácil para você dizer isso — grita Erda.

— Façam alguma coisa — diz Digger. — Eu já vi gente afundar em um piscar de olhos.

Com um rápido golpe de facão, Olano corta um longo e grosso galho de trepadeira e começa a balançá-lo como se fosse jogar um laço para Erda.

— Não adianta — diz Digger. — Ele não vai poder pegá-lo. Seus braços estão presos na lama.

Erda agora está calado. Somente sua cabeça e o pescoço são visíveis acima do barro pegajoso. Ele olha para vocês com os olhos arregalados.

— Com um equipamento eletrônico de meio milhão de dólares e não podemos fazer nada para salvar a vida desse homem? — Celeste se lamenta com amargura.

A essa altura, Olano já amarrou o galho de trepadeira em torno da própria cintura. — Quando eu disser para puxar, não quero ver nenhuma hesitação. Só temos uma chance! — Ele então sai correndo e dá um longo salto,

caindo exatamente no ponto em que Erda estava um segundo antes. Olano procura desesperadamente, ele mesmo sendo sugado aos poucos para baixo. Se contorce e gira, e você não consegue perceber se conseguiu ou não encontrar Erda.

Finalmente, Olano volta a cabeça para vocês e grita: — Puxem!!

Vocês três puxam o mais que podem, mas é como puxar alguém preso por cimento. Mais uns dois puxões fortes e vocês podem ver Olano com Erda contra o peito e seguro nos braços. Erda luta para respirar. Mais um puxão e eles estão livres!

De volta ao chão firme, Erda e Olano arrancam as roupas cheias de barro.

— Aquilo é que foi salto — você diz a Olano.

— Parecemos a equipe de salto à distância da Universidade da Califórnia — diz Olano, ainda tentando recuperar o fôlego. — Espero me classificar para o campeonato nacional deste ano.

— Se depender do meu voto, já está classificado — diz Erda.

À medida em que o dia vai clareando o calor e a umidade vão deixando todos exaustos. Mas você tem um problema a mais. Suas forças estão se esgotando a olhos vistos. Erda e Celeste carregam parte de seus suprimentos para que sua mochila fique mais leve. Mas, mesmo assim, quanto mais vocês avançam, mais você tem a sensação de que todo seu peso está nos pés. Esse é o lado ruim da história. O lado bom é que quanto mais fraco você se sente, mais vocês podem ter certeza de que estão se aproximando do templo.

— Vocês podem ficar descansando aqui um pouco — diz Olano — enquanto vou até esse povoado e falo com o homem que dizem que viu o templo. Se formos

todos juntos, ele poderá pedir um preço enorme pela informação.

Olano vai para o povoado e vocês tratam mesmo de descansar.

— Ânimo, pessoal — diz Erda. — Esta é a parte fácil da missão. Encontrar o templo e o Professor Ballaster não será nada comparado a neutralizar aquela estátua atômica.

— E colocá-la longe do alcance da SATAN... não se esqueça disso — você lembra a Erda.

— Não precisa repetir — diz Erda. — Não me esqueci deles. Só que decidi temporariamente não pensar nisso. Ei, Celeste, você acha que poderá neutralizar a energia da estátua?

— Se não puder, tenho algo em meu equipamento que deve destruí-la — diz Celeste.

— Um minuto. Vocês técnicos nucleares só ficam contentes quando têm um botão para apertar — diz Digger, acordando de uma curta, mas barulhenta soneca. — Se essa estátua é um símbolo deixado aqui por uma civilização extraterrena, você não pode simplesmente explodi-la em pedaços. Tem que ser muito bem estudada. Não fiz toda essa viagem até aqui só para ver seu show de fogos de artifício.

— Você está por fora, Digger — diz Celeste.

— Bem, uma coisa eu garanto: farei o que for necessário para impedir que vocês destruam a estátua! — diz Digger.

— Ei, Digger, pensei tê-lo ouvido dizer que Ballaster era um biruta — diz Erda.

— É, mas se for verdade, essa poderia ser uma descoberta única na vida — diz Digger. — Você é um cientista. Deveria saber disso.

— Bem, aí vem o homem que pode nos dizer em que



pé estamos neste negócio — diz Erda, vendo Olano chegar.

— Boas notícias! Consegui um mapa e o templo não está longe — diz Olano. — Acho que podemos chegar lá em duas horas.

— Você acredita que esse homem viu realmente o templo? — pergunta Digger, cético.

— O homem é um dos anciãos do povoado — explica Olano, abrindo o mapa. — A propósito, ele também tem 2,15 metros de altura e pesa 180 quilos.

— E daí? — pergunta Digger, tirando o mapa das mãos de Olano. — Isso não significa que ele esteja falando a verdade!

— Mas significa que eu pensaria duas vezes antes de dizer que ele está mentindo — diz Olano. — Além disso, foi meu pai que me contou sobre ele. Agora chega de perder tempo.

— Acho que ouvi você dizer que seu pai não queria nem vê-lo — você diz, enquanto ambos voltam a tomar a dianteira do grupo. — O que o fez mudar de idéia?

— Você — diz Olano. — Sabe, eu forcei minha entrada na cabana de meu pai. Ele está doente e de cama, o que não lhe deu muita escolha quanto a me ver ou não. Ele ficou sem falar por um tempo que me pareceu horas.

— E o que ele fez durante todo esse tempo? — você pergunta.

— Ficou olhando para minhas roupas, meus sapatos e minhas mãos. Então eu lhe dei as fotos que trouxe da universidade, de meu quarto e de alguns de meus amigos. Foi aí que ele falou. Perguntou onde estava meu colar.

Você automaticamente coloca a mão no pescoço, buscando as pequenas contas de madeira e prata do colar de Olano, que agora está com você.

— Ele pensou que eu tinha jogado o colar fora. Então contei que tinha dado a um dos amigos na expedição, para ter certeza de que pelo menos um de nós escaparia da selva — diz Olano.

— Pare com isso. Nós todos vamos voltar — você diz.

— Aí eu contei pro meu pai por que voltei para a selva. Ele disse que mesmo sobrevivendo ao templo, carregarei sua maldição pelo resto de minha vida — diz Olano, sem demonstrar qualquer emoção.

*Poderia um pai realmente fazer uma advertência assim? Você ficará sabendo a resposta a essa pergunta nas próximas 24 horas. Mas, por enquanto, parece que vocês vão estar muito preocupados... explorando o antigo templo que acaba de aparecer à sua frente!*

## Capítulo 8

Pela primeira vez desde o início da missão, Digger sorri. O templo é uma estrutura antiga e é difícil acreditar que algo tão grande e maciço tenha sido construído sem o auxílio de uma escavadeira a vapor.

— Bem, primeiro quero ver a idade desse bebê — diz Digger entusiasmado.

— Espere um pouco. Está faltando algo. Cadê a estátua? — você pergunta.

— Provavelmente do outro lado — diz Digger, abrindo a caixa com seu equipamento. — Percebem? Chegamos por trás do templo. Tenho que explicar tudo para vocês?

— Não estou obtendo registros muito altos de radiação — diz Celeste.

— Fantástico! É o templo errado — você diz, balançando a cabeça. — Esses mostradores deviam estar girando como loucos.

— Não há razão para conclusões apressadas — diz Digger. — Ballaster certamente confundiu suas descrições e o ídolo está lá dentro.

— Certo, Olano e eu vamos olhar do outro lado do templo — você diz.

— Bem, eu vou entrando — Digger anuncia. — Esse talvez seja o único templo que verei em toda a expedi-

ção, já que as fontes de confiança de certas pessoas não são de muita confiança, se querem minha opinião. — Digger se afasta resolutamente, murmurando consigo: — Missão? Caçada de patos selvagens, isso sim.

— Espere, Digger — diz Erda. É melhor você não entrar sozinho. Pode ser perigoso.

Os dois entram e Celeste se junta a você e Olano. — Os ânimos estão se exaltando. O que há de errado, Olano? — ela pergunta.

— Duas possibilidades — diz Olano. — O velho não compreendeu bem minha linguagem, ou então deliberadamente deu as indicações erradas. Como eu disse, as pessoas aqui não abrem muito o jogo quanto ao templo.

— Digger parece acreditar que há uma terceira possibilidade: você também não estaria escondendo o jogo quanto ao templo? — ela pergunta.

— Não — diz Olano.

*Tchuiiiing!* Vocês ouvem tiros. Três, então quatro. Vocês correm para o outro lado do templo. Erda vem correndo até vocês, com uma arma na mão.

— Agentes da SATAN! — ele grita. — Me escaparam lá dentro. Estão saindo por trás.

Vocês quatro voltam correndo para o lado de trás do templo. Você pára e escuta por um momento. Alguma coisa se afasta correndo por entre as árvores.

— Lá vão eles — grita Erda. — Vamos!

— Esqueça — diz Olano. — Nós nunca os pegaremos.

— Podemos tentar — diz Erda.

— Não podemos deixar Órion aqui nesse estado — diz Olano. Os outros se voltam e vêem você caído no chão. Foi muito esforço para seu estado de fraqueza.

— Ora, podem me deixar aqui — você diz, respirando com dificuldade. Além disso, Digger ainda está aqui.

— Não está não — diz Erda. Eles o acertaram.

— Então ele está ferido! Vamos lá! — diz Celeste.

— Ele não está ferido — diz Erda, estendendo a mão para deter Celeste. — Está morto.

— O quê? O que aconteceu? — você finalmente pergunta, quando seu cérebro consegue botar sua boca em movimento outra vez.

— Nós nos separamos; ele não esperou por mim. Os agentes da SATAN deviam estar esperando por nós. Provavelmente só deram uma olhada em seu distintivo da AJA e foram pra cima dele. Eles o jogaram em um buraco, um poço dentro do templo. Eu o ouvi gritar e fui correndo, atirando em tudo que se movia à minha frente. Eles fugiram. E quando gritei, chamando Digger, junto ao poço, tudo que recebi como resposta foi um eco longo e forte. — Após contar a história, Erda se afasta até uma árvore, sentando-se junto a ela.

Vocês três vão em direção ao templo e entram com muito cuidado. Leva um segundo até que seus olhos se acostumem com a escuridão. Quando isso acontece, você vê quase só destroços e colunas desmoronadas. No centro do templo, há um poço enorme e fundo.

O chão é de terra e não de pedra. Próximo ao poço, você vê uma das afiadas picaretas de Digger.

— Ele disse que este seria o único templo que encontraria nesta missão — diz Celeste, com uma mistura de tristeza e raiva na voz.

— Como pôde acontecer uma coisa dessas? — você diz. — Não é justo.

— Parece que as pessoas de seu mundo também têm belas regras rígidas — diz Olano.

Essa é a parte do trabalho com que você não consegue se acostumar. Os veteranos da organização dizem que você se acostumará... mas você não acredita. Mas



há uma outra verdade da qual você não pode fugir: a missão tem que prosseguir; o tempo continua a correr.

— Bem, não há nada que possamos fazer por ele agora — diz Celeste. — Temos que nos mexer. — Virando-se para Olano, ela pergunta: — Para onde vamos agora?

— Eu conheço bem a região ao sul — diz Olano. — E sei que o templo não fica para lá. Então vamos para o norte.

O avanço, qualquer que seja a direção, parece apenas levá-los mais para o interior da mata cerrada. Lentamente, as horas se transformam em quilômetros, longos e silenciosos. Erda é o mais quieto de todos. Parece uma outra pessoa agora: . . . afastado do resto da equipe.

De repente, um som alto rompe a monotonia . . . parece ser alguma coisa escorregando ou rolando pela encosta. Erda vira-se para o lado de onde vem o som. Ele puxa a arma e a engatilha em um segundo.

— Atire em mim. — O homem lentamente se levanta, tonto e cambaleante, sobre as pernas fracas.

De repente, o rosto do homem acende uma lembrança em sua memória. — É o Professor Ballaster! — você grita e começa a correr para ele.

— Não chegue perto de mim — diz o professor.

— Estamos aqui para ajudá-lo, Professor — diz Celeste, também andando em direção a ele.

— PAREM!! — grita ele. — Sei quem são vocês. Se quiserem me ajudar, atirem em mim.

## Capítulo 9

O Professor Ballaster cambaleia e tropeça, rodando em círculos no estreito caminho à frente de vocês. Talvez ele esteja delirando de febre... talvez tenha apenas ficado louco.

— Eu disse a eles onde está — ele diz. — Eu tive que dizer. Eles me torturaram. Nunca pensei que existissem coisas tão desumanas que se pudesse fazer a uma pessoa. Eu contei a eles. Eu tinha que contar.

— Está certo, Professor. Nós compreendemos — diz Erda. — Mas agora tem que nos dizer onde fica o templo.

— Eu contei a eles, mas não lhes disse por que razão não deveriam entrar... Eles nunca poderão sair — diz o professor.

— Você realmente os levou ao templo? — pergunta Erda.

— Não... eu não precisei levá-los. Foram tolos o suficiente para acreditar que poderiam encontrá-lo sozinhos.

— Onde fica ele? — pergunta Erda.

— Espera aí, dá um tempo — diz Celeste. — Vamos fazer alguma coisa para ajudá-lo.

— Fiquem aí... vocês não podem me ajudar — o professor diz, rindo como um louco. Depois que dei a

informação, eles me injetaram um vírus mortal e altamente contagioso. Então me soltaram, esperando que eu os encontrasse. Agora entendem por que eu queria que atirassem em mim?

— Professor, olhe para mim. Fui eu que lhe falei sobre a selva de Boranu — diz Olano.

O professor olha por um minuto e finalmente sorri, reconhecendo-o.

— Diga-nos onde podemos encontrar o templo — pede Olano, outra vez.

— Continue por esse caminho, mas para leste. Vocês têm que cruzar o Rio Yengo na parte mais larga, entre duas rochas parecidas com tartarugas. Vocês finalmente vão chegar a uma parede de trepadeiras. Não é uma parede; é uma porta. Logo atrás dela estão o templo e a estátua. — O professor pára de falar e fica duro, como se algo estivesse subindo por seu corpo.

— Por que não devemos entrar? — você pergunta, esperando que a resposta seja um relato sobre lendas e espíritos, em vez de algo real.

Mas o professor não pode responder a mais nenhuma pergunta. Ele sequer tem consciência de que vocês estão aí, pois o vírus já ataca seu cérebro. Seu rosto está horrível quando ele cai ao chão, dando o último suspiro.

— Não podemos pelo menos enterrá-lo? — você pergunta, já sabendo a resposta.

— Não... ele está contaminado — responde Erda, virando-se de costas. Celeste concorda balançando a cabeça e vocês todos pegam seus equipamentos, no que parece a centésima vez, e retomam a caminhada.

Não há tempo a perder. A SATAN tem muito mais do que a vantagem inicial. A única coisa a favor de vocês é o Sol se pondo. Se os agentes da SATAN ainda não alcançaram o templo, provavelmente acamparão

durante a noite. Vocês discutem sobre isso e decidem continuar após escurecer... é a única chance.

Nada nessa missão está sendo fácil, e cruzar o Rio Yengo à noite não vai mudar essa situação. O rio de água cristalina é fundo e largo, com uma correnteza muito forte.

— É melhor esperar o amanhecer para cruzá-lo — diz Olano, quando vocês finalmente chegam à margem. — Se um de nós for levado pela correnteza, nunca mais será encontrado.

Mas a equipe da AJA não concorda. É agora ou nunca. A SATAN não vai esperar. Assim, Celeste e Olano amarram cordas nas cinturas e você e Erda fazem o mesmo. É difícil ficar em pé na água corrente, mas vocês andam até onde podem, antes de mergulhar para começar a nadar. Não é apenas nadar. É lutar por suas vidas com cada grama de força de seu corpo. Esqueçam as braçadas elegantes e sincronizadas. Mexam os braços tão rápido quanto puderem e torçam que seja possível avançar um pouco.

Quando você olha para Erda, ele tenta lhe dar um sorriso. — Equipe AJA? Vou me inscrever é na equipe Olímpica no final desta missão — ele grita.

Era o que você precisava ouvir para recuperar o ânimo e conseguir mover os braços doloridos mais uma vez, e então outra, e então outra.

Até que, de repente, seus pés tocam o fundo. Vocês conseguiram. Você e Erda ficam em pé e vão tropeçando, cansados, até a praia. Mas vocês ainda não podem descansar. Têm que fazer uma fogueira para evitar que se congelem e também para indicar sua localização a Olano e Celeste.

Eles se juntam a vocês poucos minutos depois e se estendem em frente ao fogo, cansados demais para desamarrar a corda em torno de suas cinturas.



— Vamos continuar — diz Celeste, assim que fica seca. Devemos estar perto do templo, e quanto mais tempo ficarmos aqui pior Órion vai se sentir.

Mas Olano discorda. — Ballaster levou anos para encontrar o templo. Nunca o acharemos no escuro. Vamos acampar aqui e recomeçar de manhã.

Enquanto vocês se alimentam e se recuperam, Olano começa a falar sobre o templo que está próximo... o templo de que ouviu falar e temeu durante toda a vida.

— Durante gerações, as tribos lutaram pela posse do templo. Alguns pensavam que era sagrado. Outros apenas o queriam para impedir que alguém mais o possuísse. Um tio-avô meu dizia que tinha visto a grande estátua uma vez — diz Olano.

— Quando? — você pergunta imediatamente.

— Há muitos anos. Naquela época meu tio-avô era um guerreiro do chefe Teliru. Teliru era o que vocês poderiam chamar de tirano dos direitos igualitários: roubava de qualquer um... tanto dos ricos como dos pobres. E por causa do tamanho de seu exército podia ir a qualquer lugar e tomar o que quisesse na selva. Até se chegou a dizer que em uma época não choveu durante cinco anos porque o céu tinha medo de Teliru.

As palavras de Olano, junto com os estranhos ruídos da selva, dão a você a sensação de que logo atrás das chamas da fogueira está o templo sagrado e uma vida selvagem e desconhecida.

— Teliru finalmente ficou sem tribos para conquistar e povoados para queimar. A única coisa que ele não conseguiu conquistar foi o templo. E Teliru não era homem de deixar nada intocado. Mas também não era nenhum bobo. Assim, segundo meu tio-avô, ele não disse a seus guerreiros para onde exatamente estavam indo. — Olano pára por um segundo e sorri. Ouçam — diz ele. — Tambores.



Vocês dois ouvem por um minuto — você com curiosidade e Olano com muita atenção. — Alguém sabe que estamos aqui e está passando o recado — diz ele. — Estão dizendo que o homem com a bengala é um traidor e não é mais seu amigo. E que estão contentes que esteja morto.

— Deve ser Ballaster — diz Celeste. Olano confirma com a cabeça.

— E quanto a seu tio-avô? — você pergunta. — O que aconteceu quando ele entrou no templo? Naturalmente, se pôde contar a história, o templo não o matou.

— Levou dois anos, mas finalmente Teliru encontrou o templo. Proclamou-o seu e, para provar que era destemido e invencível, atacou a estátua. Uma entrada secreta se abriu. Teliru e seus guerreiros avançaram para o interior do templo.

— E aí? — você pergunta impaciente.

— Uma vez lá dentro, meu tio-avô, segundo o que ele contou, teve uma visão. Uma visão de si mesmo — um lavrador simples e comum ao lado de um rio azul e límpido. Assim, meu tio-avô decidiu seguir sua visão e não seu chefe. Correu para fora do templo o mais rápido que pôde.

— E Teliru? — pergunta Erda.

— Ele e seus homens nunca mais foram vistos de novo... embora, segundo meu tio-avô, fossem ouvidos. Ele os ouviu gritando dentro do templo, gritando como se estivessem sofrendo uma tortura inimaginável. Depois não ouviu mais nada — diz Olano.

— Lenda ou fato? — pergunta Erda.

— Minha tia-avó, que viveu muitos anos mais que meu tio-avô, dizia que o segredo de sua longa vida foi nunca ter acreditado no que meu tio-avô contava. Assim, não sei se há algo de verdadeiro em tudo isso — diz Olano, com um sorriso.

— Acho que logo ficaremos sabendo — você diz.

Você vai até o fogo e coloca mais lenha. A lenha está acabando e você decide buscar mais, sem sair de perto do acampamento. Os sons na floresta são contínuos. Animais correm pelo mato cerrado, chamando-se e desafiando-se uns aos outros... e também desafiando você. De repente, você reconhece um dos sons na mata... passos. São silenciosos e leves, mas inconfundíveis.

— Quem está aí? — você pergunta, projetando a lanterna na direção do som. Mas o som já vem de outra direção. — Quem é? — você pergunta novamente, com calma. Você volta para o acampamento, na direção do fogo. Os sons pararam. Você ouve um estalido alto, atrás de si e dá um salto. Você gira, preparando-se para lutar... mas foi só o estalo de um galho no fogo. Você não pode evitar... tem que rir de sua própria reação. Então joga um pouco mais de lenha no fogo e liga o comunicador microlink que a equipe trouxe na missão.

Ao girar o controle de frequência, você ouve uma mensagem codificada sendo transmitida. Evidentemente, o transmissor está localizado perto de vocês. Talvez seja a SATAN enviando uma mensagem! Rapidamente você pega o fio para ligar o rádio com o programa decodificador em seu computador portátil.

*Zap!!* Seus braços sentem uma ferroadada e então você deixa de senti-los. *Zap!!* As ferroadas atingem suas pernas e você não consegue mais senti-las também. Você está rodeado por algum tipo de corda ou trepadeira. Há uma mão sobre sua boca, e você não pode gritar. E outros braços estão arrastando você para longe do acampamento. Você se contorce para ver quem o está atacando, mas eles colocam um saco de pano sobre sua cabeça e o amarram em seu pescoço. Não há nada que você possa fazer. Eles o pegaram!

## Capítulo 10

Com os braços e as pernas firmemente amarrados e a cabeça coberta por um saco de pano, você é carregado rapidamente sobre os ombros de seus raptos. Ao chegar a seu destino desconhecido, desamarram e jogam você em uma espécie de sala, sobre a terra. Suas mãos imediatamente desatam as cordas e retiram o saco, mas isso não ajuda muito a esclarecer sua situação.

A sala é tão escura quanto o saco sobre sua cabeça. Você espera seus olhos se adaptarem à escuridão. Mas logo percebe que nem que espere cem anos poderá enxergar sequer os dedos à frente do rosto. E você não tem cem anos para esperar — faltam menos de 24 horas para completar a missão.

Assim, você anda para a frente, em linha reta. Vinte passos adiante, e bate contra uma parede. Você se vira e segue em outra direção. Mais vinte e cinco passos e você bate contra outra parede. Não há mesas, cadeiras ou camas — apenas paredes. Você continua a andar junto às paredes, apalpando-as com as mãos. Mas não encontra o que está procurando. Não há fechaduras do lado de dentro das portas e das janelas. *Quem quer que sejam eles, você pensa, não brincam em serviço.* Então você procura ligar o dispositivo radiodirecional de emergência, no salto de sua bota. Mas elas não estão em

seus pés agora. É estranho. É como se a sensibilidade em seus braços e pernas tivesse voltado; mas não completamente. Aquelas picadas em seus braços e pernas devem ter sido dardos — dardos com tranqüilizante, e não dardos venenosos.

*OK, faz sentido*, você pensa consigo, esfregando os pés. Se forem os agentes da SATAN saberão sobre o dispositivo radiodirecional em sua bota. Mas por que mantê-lo preso? Por que não se livraram imediatamente de você?

Amanhã você terá todas as respostas. O mais importante agora é que você tem que atravessar esta noite. Assim, precisa parar de pensar na SATAN e seu apego às coisas mais desagradáveis da vida — como a tortura. O que você deve fazer? Ficar pensando no que sua família deve estar fazendo agora? Não — decididamente não! Você tem que se mexer! Por que esperar até que *eles* estejam prontos para falar?

Você está novamente em pé e começa a bater com toda força nas paredes. De repente, ouve uma porta se abrindo do outro lado da sala. A porta não fica aberta o tempo suficiente para que seus olhos possam ver algo, mas você percebe que deu para seus raptos jogarem algo na sala.

— O que está havendo aí? — você grita. — Vocês alguma vez já se lembraram de pagar a conta da luz? E quem são vocês, afinal?

Desta vez, você recebe uma resposta. Ela vem de algum ponto da sala. Mas não é o tipo de resposta que você espera. É a respiração pesada, e então o ronco rouco e baixo de algum tipo de animal.

Você retrocede tão rápido quanto pode e se encolhe no chão. É assim que você passa o resto da noite — em terrível e silenciosa expectativa.

Mais tarde — você não sabe quanto tempo depois. . .



horas? minutos? dias? — a porta se abre e a luz o atinge como um turbilhão, jogando-o para trás, com os olhos piscando, ofuscados. Você salta involuntariamente, mas então se lembra que não está sozinho na cela. Você franze os olhos, tentando ver o animal que o vigiou durante toda a noite. Lá, contra o muro, está um enorme, velho e gordo cão. Ele olha para você, bocejando e tentando ficar acordado. Mas seu esforço fracassa e ele deixa a pesada cabeça cair novamente ao chão. Mesmo assim, você passa com muito cuidado por ele, embora ele abane um pouco o rabo enquanto você sai da cela.

Lá fora, a luz do sol e o ar fresco o fazem sentir-se bem. Mas o novo ambiente não parece tão agradável. Ao sair, você encontra dois guardas, um de cada lado da porta, segurando enormes facões. Quando você se move, eles também o fazem, bloqueando sua saída. Estão em silêncio, mas, nesse caso, o brilho das lâminas fala mais alto do que as palavras.

Você está em um povoado, um povoado grande mas pobre; decididamente, nada a ver com o tipo de lugar que os agentes da SATAN ficariam rondando. Assim, você conclui que foi raptado por uma tribo da selva e não pela SATAN. Esse pensamento lhe dá uma estranha e inesperada sensação de alívio. Então, uma corda fina é jogada em torno de seu pescoço e você é puxado como um cachorro para uma pequena cabana de sapé. Há uma grande multidão na cabana e seus rostos não são mais amistosos que o das pessoas lá fora. No centro da sala está sentado um homem alto em uma grande cadeira, que na verdade ultrapassa a categoria de “cadeira” e cai na de “trono”. Ele faz um sinal com o indicador e alguém traz a você uma cabaça entalhada, contendo água. *Graças a Deus por esses pequenos favores, você pensa.*

Você e o homem alto se entreolham. Agora que eles



já se divertiram, parece que você vai conseguir algumas respostas diretas. Mas o chefe mostra-se momentaneamente confuso. Parece que não está acostumado que o encarem diretamente. Finalmente, ele quebra o silêncio, mas você não consegue entender sequer uma palavra do que ele fala. Ele diz algumas palavras acompanhadas de gestos amplos das enormes mãos. Toda vez que ele ri, a sala também explode em risadas.

Finalmente, você não pode mais agüentar e interrompe. — Pessoal — você diz —, acho que temos aqui um problema de comunicação. O que vamos fazer?

A resposta vem rápida. A corda fina é novamente lançada sobre sua cabeça. Mas desta vez, sua reação também é rápida. Você dá um passo para o lado, desviando-se dela, então pega a corda e a puxa com um tranco. Com isso, o homem que atirou a corda perde o equilíbrio e é puxado cambaleando para o centro da sala.

— Quem é o próximo? — você grita, movendo os braços como se realmente tivesse freqüentado todas as aulas de artes marciais da AJA. E esse não parecia um conhecimento necessário — até agora.

O grupo explode em risadas, mas, de repente, todos ficam em silêncio e se viram para o homem na cadeira. Ele tem nas mãos seu computador portátil. Ele o apalpa, aperta, vira e, finalmente, frustrado, deixa-o cair e o pisoteia.

— A programação pode ser difícil de aprender, mas você não deve deixar que ela o abata — você comenta. E como ninguém ri de sua piada, você ri sozinho. Mas isso é um erro, porque o homem pensa que você está rindo *dele*! Todos começam a se aproximar, e, antes que cheguem muito perto, você já sabe o que fazer — mesmo arriscando-se a morrer tentando. Você mergulha em direção ao computador no chão. Então, se joga de joelhos.

lhós e logo que o pega faz duas coisas: emite o sinal radiodirecional silencioso; e roda um programa-teste que usa todos os bips e tons possíveis. Isso atrai a atenção deles, mas não os torna menos hostis.

Você tem que fazer algo para quebrar a barreira da linguagem — e a uma velocidade que quebre a barreira do som. Você então se lembra de algo que tem em comum com os habitantes do povoado. Está bem lá no trono — o olho! O misterioso olho do ídolo do templo do Professor Ballaster! Você sabe que o ídolo significa algo para eles, mas não sabe o quê — até depois de eles verem o programa que você está planejando.

*Digite o seguinte programa em seu microcomputador e execute-o.*


### **PROGRAMA 3**

```
10 REM O OLHO DO IDOLO
20 DIM P(6)
30 HOME
40 LET P(1)=0
42 LET P(2)=4
44 LET P(3)=5
46 LET P(4)=6
48 LET P(5)=6
50 LET P(6)=5
80 LET O$="          "
90 LET B$="000000"
100 LET C$="*****"
110 FOR I=1 TO 3
120 FOR J=1 TO 12
130 LET V=J
140 IF I<>3 THEN GOTO 160
```

```

150 LET V=13-V
160 LET S$=O$
170 LET G$=C$
180 IF I<>2 THEN GOTO 210
190 LET S$=B$
200 LET G$=B$
210 LET L=20-2*ABS(6-V)
220 IF V>6 THEN LET L=L+2
230 LET H=7-V
240 IF V=<6 THEN GOTO 260
250 LET H=V-6
260 HTAB (H) : VTAB (V)
270 PRINT "***";
280 LET N=P(7-H)
290 LET G=L-2*N-4
300 IF N=0 THEN GOTO 320
310 PRINT MID$(S$,1,N);
320 IF G=<0 THEN GOTO 350
330 PRINT MID$(G$,1,G);
340 IF N=0 THEN GOTO 360
350 PRINT MID$(S$,1,N);
360 PRINT "***";
370 NEXT J
380 FOR W=1 TO 500
390 NEXT W
410 NEXT I
420 VTAB 22 : END

```

SINCLAIR	APPLE	RADIO SHACK		IBM
ZX-81	Apple II	TRS-80	Color	PC
				

*Como está listado, este programa rodará nos micro-computadores da linha Apple II e compatíveis. Para adaptá-lo aos micros das famílias Sinclair, Radio Shack e IBM, consulte o Manual de Referência, página 106.*

Num segundo, o homem no trono está em pé a seu lado! Agora que você o vê em pé, pode perceber como é enorme . . . e aterrador! Ele avança direto em sua direção!

## Capítulo 11

O homem enorme olha do computador para você e novamente para o olho piscando na tela do computador. Então, segura seu braço direito, estica-o totalmente e o segura com o próprio braço direito estendido.

Um aperto de mão tribal? Agora estamos chegando a algum lugar.

Ele então o leva a uma outra cabana, guardada por homens armados com facões. Mas há uma diferença. Os dois guardas à porta têm sacos de pano sobre as cabeças, provavelmente iguais ao que colocaram em você, quando o raptaram. É uma piada? A uma certa distância, o homem alto atira um pequeno pedaço de pano em direção à entrada da porta. Antes que o pano chegue ao chão, os dois guardas o atingem com suas facas afiadas como navalha, cortando-o em tiras.

Guardas que atacam orientados pelo som e não pela visão. O que quer que esteja naquela cabana deve ter enorme valor para essa gente. O homem alto se anuncia aos guardas e eles os deixam entrar. Dois outros homens também entram.

O interior da cabana é assombroso. O homem alto vai direto até onde está uma espécie de coroa dourada, brilhante como o sol, e a coloca sobre a cabeça. No centro da coroa há uma réplica do olho do ídolo. O chefe



— é obviamente isso que ele é — aponta para o olho e para seu computador, esticando novamente o braço direito. Você faz o mesmo, mas sua mente está ocupada, observando tudo na sala. Tudo é de ouro maciço: pequenas estátuas, castiçais, cabos de archotes e vários objetos que você nunca viu antes e que não pode imaginar para que são usados.

Então o chefe retira os outros homens da sala. Depois que eles saem, o chefe tira a cobertura protetora de um modelo reduzido, em ouro maciço, do que deve ser o templo sagrado da tribo — o templo pelo qual o Professor Ballaster e milhares de outros deram suas vidas. É exatamente como o desenho do professor, só que sem as trepadeiras. E é mais impressionante ainda nesse tamanho reduzido. Embora o modelo tenha apenas uns trinta centímetros de altura, você pode perceber que o templo é uma construção alta. Há colunas finas e delicadas e um lindo arco esculpido com figuras estranhas como a estátua. A estátua no modelo é de ouro maciço, com um pequeno diamante no lugar do olho. Mesmo assim pequeno, o olho é absolutamente hipnotizante.

O chefe então desenha um círculo amplo com o braço. Você entende — ele quer dizer que o templo e todo o território em volta pertencem a ele e a seu povo. Aí ele se abaixa sobre um dos joelhos e estende o braço direito em direção à reprodução do templo. Ele olha para você, procurando saber se compreendeu o gesto. Você confirma com a cabeça e se ajoelha para examinar o modelo. Você não consegue ver onde é a entrada, e então, com os dedos, imita o movimento de andar em direção ao templo. O chefe o afasta do modelo com um movimento rápido do braço. Ele diz que ninguém deve entrar no templo. Se contorce e chora, fazendo uma pantomima para mostrar o que acontecerá a quem entrar.

Você novamente indica que quer saber onde fica a entrada. Mas algo de repente atrai o olhar dele. O chefe se aproxima de você para olhar mais de perto. É o colar de Olano. Ele o examina, sorrindo pela primeira vez e sacudindo você efusivamente pelos ombros. Você não sabe o que o colar significa para ele. Mas as chacoalhadas em seus ombros são convincentes! Então o chefe pára. Novamente estende o braço em direção ao templo. Depois levanta o teto do modelo, mostrando o interior.

Assombroso! Espere só Digger ver isso! Mas você então se lembra — Digger nunca verá o templo. Nunca.

Há um movimento lá fora e você compreende que o resto da equipe AJA seguiu o sinal radiodirecional diretamente até você. Erda, Celeste e Olano estão chamando-o a plenos pulmões. Rapidamente o chefe revela a você mais uma informação importante. É um caminho para o templo — um caminho mais curto que o descrito por Ballaster. Então, você e o chefe saem da cabana. A coroa dourada brilha intensamente sob o sol.

— Olá, pessoal — você diz. — Como é que é?

— Estávamos a caminho do templo quando começamos a receber seu sinal radiodirecional — diz Celeste. — Já o tínhamos dado como completamente desaparecido.

— Eu não estava perdido. Acho que vocês podem até dizer que fui *achado* — eles me acharam invadindo suas terras e decidiram me levar para casa. Por falar nisso, este é o chefe — você diz. — Ele é dono do templo.

Olano começa imediatamente a fazer perguntas ao chefe, que o ouve com paciência, enquanto ele tenta se fazer entender em várias línguas. Mas no final o chefe novamente segura a sua mão e desaparece na cabana,

sem dizer mais nada. Então, um dos auxiliares do chefe cochicha no ouvido de Olano.

— Ele me falou que o chefe não dirá mais nada sobre o assunto — diz Olano.

— MUITÍSSIMO obrigado... — diz Erda.

— Não se preocupem — você diz. — O chefe me mostrou um atalho para o templo e me ensinou como chegar lá. Eu tenho tudo registrado em meu computador.

— Como conseguiu falar com ele? — Olano pergunta incrédulo.

— Ora, basta falar a linguagem deles — você diz.

Talvez seja essa sua última brincadeira por um longo tempo, pois o caminho para o templo é traiçoeiro — todo através de terreno montanhoso. E o nível da Força Devorim estará muito mais alto quando vocês chegarem lá. Além do mais, vocês ainda terão que enfrentar a SATAN antes que a missão chegue ao fim.

E tem mais: você acaba de tomar a última pílula verde de seu frasco.

Você promete a si mesmo que de agora em diante será muito cuidadoso em cada movimento que fizer. E também decide que não falará novamente sobre seu estado físico para ninguém do grupo.

## Capítulo 12

— Isso não é bem o que eu chamaria de atalho — diz Erda. Ele segue à frente do grupo, porque tem experiência em escalar montanhas. A certa altura, ele senta numa pequena plataforma, puxando a corda para ajudar você a subir.

— Na próxima plataforma há um caminho aberto na montanha — você diz. — Esse é o atalho.

— Você diz “atalho” porque tentar atravessá-lo vai encurtar a sua vida, não é? — diz ele.

Atrás de vocês, Celeste e Olano sobem lentamente. Você se joga na plataforma, tentando descansar, poupando energia. Seu computador envia outro alarme, indicando a presença da Força Devorim.

— Você tem a planta do templo todo no computador? — pergunta Erda, puxando Celeste até vocês. Três já estão em cima, só falta subir Olano.

— Sim — você diz, procurando o computador na mochila, só para se certificar de que ele está lá. Seria um longo caminho de volta para buscar algo esquecido.

— Posso ver? — pergunta Erda, pegando o computador de sua mão. Mas Erda tropeça e cai para fora da plataforma, ficando preso apenas pela corda que vocês usaram na escalada. Celeste grita. E todos ficam por um instante petrificados, esperando para ver se a corda vai



ou não se romper. Erda balança como um ioiô, mas a corda se mantém firme. Ele acena, dez metros abaixo de vocês, balançando e batendo contra a encosta da montanha.

Quando Olano, Celeste e você conseguem puxá-lo para a plataforma, ele comenta: — Um erro bem idiota.

— E nós perdemos tempo — diz Olano.

— Pior ainda: perdemos o computador. Eu o deixei cair — diz Erda.

Você ficam paralisados, sem reação, esperando Erda dizer que esta é outra de suas brincadeiras.

— Ei! Aqui está ele! — você grita. — Devo ter pego o rádio transístor por engano. Acho que a Força Devorim está mesmo me afetando.

Erda dá um imenso sorriso e um suspiro. — Isso quer dizer que em vez de me sentir um idiota total, devo me sentir apenas metade idiota? Já é um alívio.

— Não se preocupe, Erda. Para mim, você será sempre um idiota completo — diz Celeste rindo.

Depois disso, a subida leva mais uma hora, mas a entrada para o atalho está exatamente onde o chefe disse. Há cavernas e túneis tortuosos, cavados nas encostas, com estranhos sinais riscados e pintados nas paredes. Parece também que os morcegos serão sua escolta nesta parte final da jornada. Você vê aranhas gigantes e fica imaginando o que elas fariam se resolvessem atacar. Todos se apressam em passar por elas, esperando que o túnel dê para a luz do dia, depois da próxima curva. O calor úmido dificulta a respiração, mas para você a coisa é ainda pior.

Quando vocês se livram dos morcegos, que recuaram para dentro do túnel, Olano grita e começa a correr: — Devemos estar perto!

Ele tem razão! A luz do dia está tão brilhante que faz vocês avançarem mais lentamente até a saída do túnel.



E a visão lá fora é inacreditável. Visto por este lado, o templo é totalmente diferente do velho desenho do Professor Ballaster. Não está em ruínas nem encoberto por trepadeiras retorcidas. E fica no meio de um pequeno vale verde com árvores carregadas de flores e frutos. Todo esse cenário parece cintilar sob o sol. As colunas do templo parecem finas e delicadas demais para sustentar a arcada dourada com suas estranhas figuras entalhadas. Tudo aí vai muito além do que você imaginava.

— Por que Ballaster não nos contou? — pergunta Erda. — Por que não nos disse que era essa maravilha?

— Porque ele sabia que o poder da estátua é o contrário dessa maravilha — diz Olano.

— Ele deve ter feito o desenho antes de realmente encontrar o templo — você murmura para si mesmo. — Se o mundo viesse a saber desse templo, certamente haveria uma Terceira Guerra Mundial por causa dele. Gostaria que Digger pudesse vê-lo.

Você se afastou dos demais e agora está diante do ídolo — ele tem seis metros de altura e é de ouro maciço como o modelo reduzido que o chefe lhe mostrou. Mas não tem a menor semelhança com a figura terrível que estava no desenho de Ballaster. Em vez disso, a estátua transmite uma sensação de paz — mas também o faz sentir-se muito doente. A estátua é realmente a fonte do estranho elemento que o está deixando tão fraco.

— Veja o olho — você diz a Celeste. — De que é feito?

— De algum material que não é deste planeta — diz ela. — Mas as leituras que estou obtendo da estátua não estão sequer próximas da força que o professor descreveu.

— Há mais nesse templo do que simplesmente essa estátua... muito mais — você diz.

— Como pode saber? — pergunta Erda.

— Porque o chefe não quis dizer o que havia dentro dele, por mais que eu insistisse. Ele apenas insistiu em que eu não entrasse no templo — você responde. — Então? Prontos para entrar?

— Ainda não — diz Erda, colocando um novo cartucho de munição em seu rifle. — Agora estou pronto. Como vamos entrar? Onde é a entrada secreta?

— Preste atenção — você diz. Então você se abaixa diante da estátua, apoiando-se sobre um dos joelhos e esticando o braço direito em direção a ela, como viu o chefe fazer. Com um ruído estridente, abre-se lentamente uma porta no pedestal da estátua. — Todos procuram por uma entrada nas paredes do templo, mas ela está na estátua — você diz. Então você olha para trás. Celeste e Erda o seguem, mas Olano ainda está em pé, paralisado pela visão do templo. — Você não precisa entrar se não quiser — você diz. — Trazer-nos aqui era sua tarefa — cuidar da SATAN é a nossa.

— Ouvi falar deste templo. Sonhei com ele durante toda a minha vida. Mas nunca, mesmo em meus sonhos mais loucos, pude imaginar que fosse tão bonito. É uma pena que agora vocês tenham que destruí-lo — diz Olano.

— Não queremos destruí-lo. Vamos tentar salvá-lo — você diz.

Ele lança mais um olhar para o templo e segue vocês, entrando pela porta da estátua. A passagem os conduz por alguns degraus de pedra até uma câmara subterrânea.

— Vejam os registros de radiação que estou recebendo! — diz Celeste. — O que estará escondido neste lugar?

— Nunca saberemos se não nos enfiarmos por esse

labirinto — você diz, tentando enxergar algo na escuridão do outro lado da porta.

— Labirinto? — diz Celeste. — Não temos tempo para jogos de adivinhação.

— Não temos outra escolha — você diz. — O chefe me mostrou que o interior é construído como um labirinto. Qualquer que seja o segredo do templo, está sendo muito bem guardado. É um grãozinho de areia no meio de todas essas passagens.

— Certo. Será que ele também disse qual é o caminho a seguir? — pergunta Celeste.

— Não exatamente. Ele ficou apontando em uma ou outra direção. Mas eu pude entender que há quatro passagens principais para o labirinto. Cada uma delas começa sob um arco com alguns números esculpidos. Os números são uma espécie de código que dá dicas sobre a direção e as distâncias, eu acho. Espero que meu computador nos ajude a descobrir a passagem certa.

De repente, vocês ouvem um grito longo e aterrador, vindo do interior do templo.

— O que foi isso? — pergunta Celeste.

— Bem — diz Erda — garanto a vocês que não foi meu estômago roncando de fome.

## Capítulo 13

Vocês caminham com cuidado, descendo ao nível inferior. Lá, como você esperava, está uma caverna com quatro arcos — cada um marcando o início de uma passagem. Os números agora estão claros:

<b>PASSAGEM 1:</b>	<b>16</b>	<b>25</b>	<b>30</b>	<b>27</b>	<b>12</b>	<b>17</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>4</b>
<b>PASSAGEM 2:</b>	<b>44</b>	<b>29</b>	<b>42</b>	<b>31</b>	<b>8</b>	<b>21</b>	<b>6</b>	<b>15</b>	<b>11</b>
<b>PASSAGEM 3:</b>	<b>16</b>	<b>25</b>	<b>22</b>	<b>35</b>	<b>8</b>	<b>26</b>	<b>7</b>	<b>14</b>	<b>23</b>
<b>PASSAGEM 4:</b>	<b>24</b>	<b>33</b>	<b>14</b>	<b>27</b>	<b>4</b>	<b>17</b>	<b>22</b>	<b>17</b>	<b>8</b>

O chefe lhe disse que a “Passagem do Deus” forma um círculo. De alguma forma, escondido nessa charada de números, está uma combinação que indicará a vocês o caminho seguro.

Então você vê mais alguma coisa. Há uma grande estrela de ouro, com quatro pontas, na parede próxima à entrada. Cada ponta tem um número esculpido.

— É um relógio? — pergunta Celeste. — Há um zero onde deveria estar o número doze — diz ela, iluminando os algarismos com a lanterna e continuando a ler. — Há um 2 no lugar das três horas e um 1 no lugar das seis horas. E um 3 no das nove horas...

— Não, não deve ser um relógio — você diz, quase gritando de entusiasmo. — Acho que é uma bússola!



Se esses números representam leste, oeste, norte e sul, podem ser a chave para o código nos arcos!

Aproveitando a luz da lanterna de Celeste, você consegue programar seu computador. Somente um desses conjuntos de números pode representar um caminho em círculo. Se conseguir descobrir o sistema, você poderá simular a rota e encontrar a passagem certa!

Não é preciso lembrá-los de que faltam apenas minutos e não horas para que se completem as 48 horas do prazo final. Também não é necessário lembrá-los de que em qualquer uma das curvas do caminho vocês podem dar de cara com os agentes da SATAN. Eles estarão esperando por vocês de braços abertos — mas braços abertos que disparam balas! Você prende a respiração, mas pode sentir o medo na respiração alta e acelerada de seus companheiros. É sempre assim quando uma missão chega aos momentos finais — e decisivos. Toda a aventura conduziu a este momento. É agora ou nunca!

*Digite este programa no seu microcomputador e execute-o. As linhas 250, 320, 340 e 360 devem ser digitadas como uma única linha no seu micro. Em seguida, escolha uma das passagens e digite os números correspondentes. Acione a tecla RETURN depois de cada número que você digitar. Listando o programa e estudando-o, você terá dicas sobre qual das passagens escolher.*

## PROGRAMA 4

```
10 REM *** LABIRINTO ***
20 DIM P(4)
22 DIM Z(4)
24 DIM C$(4)
26 DIM A(9)
30 LET C$(1)="N"
```



```

32 LET C$(2)="S"
34 LET C$(3)="E"
36 LET C$(4)="O"
50 PRINT "QUE CAMINHO (1 A 4) ";
60 INPUT J
70 LET Z(J)=0
75 PRINT
80 PRINT "ENTRE 9 NUMEROS:"
90 FOR I=0 TO 3
100 LET P(I+1)=0
110 NEXT I
120 FOR I=1 TO 9
130 PRINT I;" -> ";
140 INPUT A(I)
150 NEXT I
160 PRINT
170 PRINT "CAMINHO ";J;":"
180 FOR I=1 TO 9
190 LET A1=A(I)
200 LET B=INT(A1/4)
210 LET X=A1-B*4
220 LET P(X+1)=P(X+1)+B
230 PRINT B;" - ";C$(X+1);" ";
240 NEXT I
250 IF ABS((P(1)=P(2))+(P(3)=
      P(4)))<2 THEN GOTO 270
260 LET Z(J)=1
270 PRINT
280 PRINT
290 PRINT "....."
300 LET I=J
310 IF Z(I)=0 THEN GOTO 340
320 PRINT "CAMINHO ";I;" LEVA
      AO SEGREDO DO IDOLO"

```

```

330 GOTO 350
340 PRINT "VOCE VAI M O R R E R
      NO CAMINHO ";I
350 PRINT
360 PRINT "QUER TENTAR OUTRO
      CAMINHO (S/N) ";
370 INPUT Q$
380 IF Q$ > "S" THEN GOTO 400
390 GOTO 50
400 STOP

```

SINCLAIR	APPLE	RADIO SHACK		IBM
ZX-81	Apple II	TRS-80	Color	PC
	✓	✓	✓	✓

*Este programa rodará em todos os microcomputadores assinalados na tabela acima e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos micros da linha Sinclair, consulte o Manual de Referência, página 108.*

— Eu sei que isso é um computador — diz Olano, enquanto todos olham por cima de seu ombro, procurando a passagem que seu computador indicou — mas quem garante que ele está certo? Não estou acostumado a confiar minha vida a uma máquina.

— O computador é apenas tão bom quanto a pessoa que o programa — você diz, sacudindo os ombros para tentar afastar os efeitos da Força Devorim.

Olano olha para você e sorri. — Então estou satisfeito com minha sorte — diz ele.

E assim vocês começam a seguir pelo sinuoso caminho do labirinto.

Vocês dobram para a esquerda, andam e agora viram para a direita, andam e viram outra vez. Em cada curva, você acende a lanterna para ver se estão na passagem certa. Algumas das paredes parecem irradiar uma fosforescência avermelhada, sem emitir calor ou luz.

De repente, Erda começa a rir, mas pára, mordendo o lábio inferior. — Sinto muito — diz ele. — Estou nervoso.

Enquanto vocês caminham, as pedras soltas escorregam sob seus pés, provocando estalos que ecoam no labirinto. No meio do corredor seguinte, Olano segura seu braço de repente, puxando-o para trás, com um tranco. Ele ilumina com a lanterna o espaço à sua frente, bem onde você ia pisar. Há um enorme poço no chão — um ponto em que o chão simplesmente acaba. Logo a seguir, um desnível de dois metros... e depois, um metro adiante, a passagem continua como antes. Olano joga uma pedra no poço e vocês a ouvem logo bater no fundo.

— É um poço raso. Não é fundo o suficiente para matá-lo, só para quebrar sua perna... — diz ele. — Temos que descer para poder atravessá-lo — um de cada vez. Se descermos todos juntos, pode haver um desabamento.

Um a um, vocês descem por um dos lados do poço e sobem pelo outro. Seus movimentos são lentos e cuidadosos, sempre prontos a reagir a um acidente repentino. Quando chegam ao outro lado, vocês podem ver que o chão se abre novamente em outro poço um pouco mais fundo. Desta vez, precisam ajudar uns aos outros para descer e subir no outro lado.

Ao sair do segundo poço, você suspira de alívio. Mas é cedo demais. Porque, um passo adiante, você já está caindo direto para o fundo. O chão cedeu sob seu peso, provocando uma avalanche. Você caiu em uma armadilha. Os dois primeiros poços não eram as verdadeiras armadilhas — mas sim esta!

Você cai depressa, e a terra vai encobrendo-o como se você estivesse num túmulo. A terra úmida comprime seu rosto e, pela primeira vez, você tem certeza de que não sairá vivo desta missão. Na verdade, você sente uma espécie de alívio em finalmente poder parar de lutar por um minuto. Você se sente desistindo de tudo. *É só relaxar* — você diz para si mesmo... Está tão sossegado aqui, com essa terra sobre a boca, tapando suas narinas e mantendo suas pálpebras fechadas.

**ZRRRRRRRK! AVISO! ERRO FATAL! LEVANTE-SE, ÓRION, E SAIA DAQUI!**

Bem, pelo menos o velho instinto de sobrevivência ainda funciona. Em exatamente quatro segundos você está fazendo pressão para cima, tentando ficar de pé contra o peso que há sobre sua cabeça. Pela eternidade de um segundo você descansou nessa apavorante cova, mas agora você luta contra ela com todas as forças que ainda lhe restam. Mas, por mais que tente, você não consegue se mover.

Mas a sensação nauseante de estar sendo enterrado vivo obriga você a reagir — e você começa a cavar em todas as direções. Funciona — e você percebe que está de ponta cabeça. Você estava empurrando ao contrário! Agora você está do lado certo, e livre!

Você procura pelos outros. Celeste está bem pertinho, Olano já se livrou do pedregulho e Erda está subindo pelo outro lado. Uns dois minutos depois, a equipe da AJA está pronta para seguir caminho através do labirinto.

— Ilumine aquele lado. Há algo desenhado na parede — diz Celeste. Você se vira e vê o desenho de um homem em pé sobre os ombros de um outro.

— Pichações extraterrenas? — pergunta Erda.

É uma explicação tão válida quanto outra qualquer. E isso lhes dá algo em que pensar, enquanto prosseguem lentamente pelas passagens escuras.

*Zuum!* Alguma coisa passa voando acima de suas cabeças. *Zuum!* A coisa passa de volta em sentido contrário. E então volta outra vez.

*Mais morcegos*, você pensa consigo — mas isso, antes de ver algo brilhante refletindo a luz de sua lanterna — e antes de Olano gritar de dor. Todos focam suas lanternas para o teto e rapidamente se abaixam. Facas com pontas dos dois lados estão penduradas no teto e balançam para frente e para trás, como pêndulos mortais.

— Me cortaram no ombro — diz Olano. Mas felizmente ele não está muito ferido.

— Você teve sorte — diz Erda. — As facas nas cordas mais compridas teriam atingido direto seu coração.

— Abaixem-se e fiquem bem junto ao chão — diz Celeste. Mas quanto mais vocês se abaixam, mais baixas ficam as facas.

— Não posso abaixar mais, e uma delas acaba de espetar minhas costas — diz Erda.

De repente, Olano dá um salto, e fica em pé. Com o facão brilhando, golpeia em uma direção e depois em outra.

— Abaixem-se — você grita para ele.

Enquanto as facas balançam de um lado para outro, o facão de Olano vai partindo as cordas rapidamente. E as facas caem ao chão.

Em um segundo, você está de pé, pronto para continuar, quando Celeste o faz parar outra vez. Ela focaliza



um segundo desenho na parede. Este mostra um homem tentando alcançar um véu que cobre o olho hipnótico da estátua.

— É algum tipo de mensagem — você diz. — Mas o que significam todos esses sinais?

— Não olhe para os olhos da estátua! — diz Celeste.

— E o que significava o primeiro?

— Proibido subir nos ombros nesta área! — diz Erda com uma grande risada.

— Psiu — diz Celeste. — A SATAN pode estar em qualquer lugar:

Vocês continuam andando, segundo a passagem que seu computador indicou. Então Erda começa a rir novamente.

— Psiu — diz Celeste. — O que há com você?

— Sinto muito, mas não posso mais me controlar.

Vai ser muito engraçado — diz Erda.

— O quê? — você pergunta.

— Matá-los — responde ele, apontando o rifle para vocês.

## Capítulo 14

— Bem, devo simplesmente matá-los e acabar com isso de vez ou querem que eu explique o que está acontecendo? — Erda pergunta, rindo-se.

— Você está é pedindo bala — diz você.

Ele ri novamente. — Boa piada.

— O que você quer, Erda? É ouro? — pergunta Celeste.

— Me chame de Jack. Estou cansado de seus estúpidos nomes de código. Meu nome é Jack Assante. E, não, não quero ouro. O que a SATAN faria com ouro? É a estátua e o segredo de seu poder, é isso o que queremos — diz ele. — Nós a queremos tanto que chegamos a pensar na possibilidade de usar vocês para conseguí-la. Obrigado pela ajuda, garoto. Tenho certeza de que meus amigos já estão por perto.

— Então você não precisa mais de nós — diz Celeste.

— Agora você está começando a entender — diz Jack.

— Um agente duplo... Como se sente trabalhando para os dois lados? — Celeste pergunta.

— Ele não é um agente duplo — você diz. — É somente um assassino.

— O que quer dizer com isso? — Jack pergunta com raiva.

— Quero dizer que você matou o verdadeiro Erda — você responde.

— Foi o que pareceu mais apropriado na hora — diz ele.

— E ele também matou Digger — você diz a seus companheiros. — Não havia mais nenhum agente da SATAN no outro templo.

— É... às vezes fico impaciente — diz Jack.

— A verdade é que eu venho suspeitando de você há algum tempo — você diz. — Desde que atravessamos a nado o Rio Yengo. Lembrei então da descrição que meu computador nos deu sobre Erda. Dizia que ele nunca aprendeu a nadar. Quando você me pediu o computador, eu já sabia.

— Nada mau, garoto — ele lhe diz.

— Foi por isso que lhe dei o rádio em vez do computador, lá na montanha. E foi por isso que tive todo o trabalho de preparar seu rifle quando você o deixou no chão por um momento — você diz.

Jack não ri. Ele não diz nada. Mas também não acredita em você. Por isso, aperta o gatilho com força. Nada acontece. Então joga o rifle ao chão com raiva. — Eí, rapazes! É Jack, aqui! Onde estão vocês?

— Espere um minuto. Nós o estamos detectando pelo sensor de calor. Estamos indo — diz uma voz em um comunicador no bolso de Jack.

— Também estamos — você diz, decidido a não esperar para conhecer os amigos de Jack. Celeste ri para você: — Bom trabalho, Órion. — E vocês três correm na direção contrária à que está Jack, entrando por diversas curvas do caminho. Quando param, vocês sabem que despistaram Jack e os agentes da SATAN, mas então vocês percebem que também se perderam. Não sa-

bem o caminho para sair do templo. Então vocês andam mais um pouco e encontram novamente as facas no chão, sem perceber vocês estavam andando em círculos. E agora estão onde começaram.

— E agora? — pergunta Celeste. — Você sabe que não pode ficar aí para sempre, absorvendo essa estranha energia.

Naturalmente, ninguém sabe disso melhor que você.

— Bem, não podemos ir — diz Olano, indicando uma das direções.

— Por que não? — você pergunta.

Ele tira uma caneta do bolso e joga-a ao chão, no lugar que tinha indicado. Com um estrondo, o teto crivado de pontas de aço cai ao chão.

— Como você sabia que isso estava aí? — você pergunta.

Olano dirige a lanterna para uma parede próxima. Há outro desenho entalhado na rocha. — Há sempre um desenho perto de cada armadilha neste labirinto.

O desenho mostra um homem em pé sobre uma enorme mão aberta. Vocês três rapidamente pensam nos três desenhos, tentando montar o quebra-cabeça, o mais rápido possível. Devem significar algo: um homem sobre os ombros de outro... um véu sobre o olho da estátua... e finalmente um homem em pé sobre uma mão gigante.

— Têm que ser instruções! — você diz. — Talvez para fazer funcionar o mecanismo da estátua!

— Talvez para *não* fazer o mecanismo funcionar — diz Celeste. — Não se esqueçam de que este lugar é mais cheio de truques do que a cartola de um mágico.

— Só há um jeito de descobrir isso — você diz. — Vamos sair daqui e experimentar na própria estátua.

— E como vamos sair daqui? — diz Olano.

— Podemos nos separar. Quem chegar primeiro até

a estátua lá fora experimenta as três instruções — sugere Celeste.

— Vamos então! — você diz.

A separação talvez aumente as chances de algum de vocês encontrar o caminho para sair do labirinto e voltar para a entrada, onde está a estátua. Mas também diminui suas chances contra a SATAN. Vinte contra um não parece uma boa chance em qualquer jogo.

— Onde estou com a cabeça? — você grita de repente — Olano! Celeste! — você chama, mas ninguém responde. E você não consegue ouvir nada mais, nem mesmo som de passos. Você deve ter andado mais do que imaginava, antes de se lembrar que a estátua não tem nenhuma mão para que alguém possa subir nela. Não tem sequer braços! Os desenhos são uma armadilha ou então uma brincadeira. Você tem que avisar os outros, caso eles ainda não tenham percebido isso.

Você prende a respiração. Está ouvindo passos! No começo, são lentos e silenciosos. Então, se interrompem, como se fosse alguém parando para ouvir. Depois recomeçam. Você se comprime ao máximo contra a parede. Está cansado demais para correr. Você decide esperar mais um momento e então pular sobre quem quer que esteja vindo.

Os passos se aproximam. Cinco metros de distância... dois... Você se agacha, pronto para agarrar o agente da SATAN pelos joelhos. Antes que você salte, uma luz é lançada em seus olhos. Você não hesita. Apenas salta sobre seu atacante, com um grito, e os dois rolam por terra, um tentando agarrar o outro pelo pescoço. Mas você está perdendo!



## Capítulo 15

— Me larga, seu idiota — grita seu atacante. E vocês dois começam a rir.

— Olano, por que não disse que era você? — você pergunta.

— Você não me deu muita chance. O que está fazendo? Treinando luta-livre? Vou ficar dolorido por um mês. Pensei que você estava doente — diz ele, massageando as costelas.

— O que está fazendo aqui? — você pergunta.

— Procurando você. Órion, você ficou louco? A estátua não tem braços *nem* mãos! — diz Olano.

— Eu também me lembrei disso e vim correndo procurar vocês — você diz.

— De repente, Olano tapa sua boca com a mão. — Psiu — ele diz baixinho.

— Celeste — você sussurra para Olano. — Ela também deve ter percebido a mancada.

— Sim — diz Olano.

— Psiu! Celeste! Aqui! — você diz.

Uma rajada de tiros de metralhadora explode na escuridão e granadas ricocheteiam nas paredes. O barulho é ensurdecedor.

— Erro com E maiúsculo! — você grita.

Você e Olano começam a correr, as balas ricoche-

teando atrás, levantando a terra em seus calcanhares. Vocês correm tão desesperadamente que não percebem que há alguém em pé, bloqueando a saída. A trombada é inevitável — e os três corpos rolam no chão. Você acende a lanterna, para não cometer novamente o erro de atacar Olano.

— A estátua não tem mãos. É melhor pensarmos em outra coisa, garotos — diz Celeste.

— Certo, os desenhos não se referem à estátua, mas tem que haver alguma coisa aqui, alguma razão para que as pessoas entrem aqui e nunca mais saiam.

Com a SATAN atrás de vocês, é importante não fazer qualquer barulho. Mas num labirinto, o *atrás* pode ser ao lado ou então à frente — quem sabe onde vocês estão agora? Não importa o que façam, vocês estão condenados a encontrar a SATAN novamente.

— Agentes da AJA, podem me ouvir? — é a voz de Jack Assante. — Nós encontramos. O professor estava certo. É muito mais potente que qualquer coisa na Terra. Venham, se quiserem uma demonstração. Basta seguirem minha voz até o centro do labirinto.

Vocês têm escolha? Vagar pelo labirinto não os levará a lugar algum. É uma situação que requer o confronto direto. Assim, vocês avançam, seguindo o som da risada de Jack.

— Agora! — ele grita. E antes que você possa saber o que vai acontecer, já aconteceu: ouve-se uma violenta explosão e as paredes do corredor se fragmentam em milhares de pedaços. Você se joga no chão e tenta se proteger das pedras que voam por todos os lados. Quando baixa a poeira, o caminho está completamente bloqueado por pilhas de pedras e entulho.

— Fecharam nossa saída. Nunca chegaremos ao centro do labirinto — diz Celeste.

— E também não podemos escapar — diz Olano. —

O templo será nosso túmulo. Um ponto a favor das lendas.

— Vamos, não desistam — você diz. — Vamos tentar uma dessas passagens. Deve haver uma saída em algum lugar. Ei, esperem! Não fecharam apenas a nossa saída. Fecharam a *deles mesmos* também!

— Por que fariam isso? — pergunta Celeste, limpando um corte na testa.

— Esta é a questão. Não fariam — você diz. — Eles têm que sair daqui de alguma forma. Então deve haver esse jeito. E, se há uma saída, deve haver também um jeito de chegarmos até ela.

— Talvez — diz Celeste. — Então nos separamos de novo?

— Se você não se importa com uma crítica construtiva — diz Olano —, isso não funcionou muito bem da outra vez.

Ora contornando, ora andando sobre os destroços, vocês seguem pelo labirinto. A poeira da explosão ainda não baixou. Há um cheiro de mofo por onde vocês passam.

— Pare de empurrar. Estou indo o mais rápido que posso — você diz a Olano.

— Não empurrei ninguém. Você deve ter tropeçado. Acho que você devia tomar um daqueles seus remédios — ele diz.

— A Força Devorim deve estar começando a afetá-lo também, porque você continua me empurrando e nem percebe o que está fazendo — você responde.

Olano não fala nada. Em vez disso, ele se vira e chama Celeste: — Temos que nos apressar. Venha.

— Garotos — diz Celeste, com voz calma — pode parecer estranho, mas não posso me mexer. Minha mente quer que meu corpo se mexa, mas alguma coisa está me prendendo.

Você e Olano apontam suas lanternas para Celeste. Ela está em pé, fazendo força contra o ar, mas não consegue se mover. Então você vê o primeiro deles se materializando. Ele mergulha do teto, dá voltas em torno de Celeste, e logo desaparece.

— O que foi isso? — você e Celeste perguntam ao mesmo tempo. — Parecia um fantasma. . .

— Parecia um guerreiro Murzik — diz Olano. — Talvez a mais agressiva de todas as tribos guerreiras que já viveram em Boranu. Acontece que já não existem há uns cem anos. . .

Começam a surgir outros. São transparentes, com traços humanos, mas seus corpos parecem bolhas de sabão embaçadas.

— Acho que as explosões violaram o túmulo de alguém — diz Olano.

— Você acha que estão bravos por causa disso? — você pergunta.

— Garanto que ficaremos sabendo logo logo. . . — diz Olano.

— Não posso acreditar — diz Celeste. — Passei dois meses tentando provar a minha filha de dois anos que não existem fantasmas. . .

Mas os fantasmas estão bem diante de seus olhos. Voam ao redor e através de vocês. Toda vez que vocês tentam prosseguir pelo corredor, eles bloqueiam seu caminho. Parecem estar tentando dizer alguma coisa. Mas o que será? “Não sigam por esse caminho, há um caminho melhor. . .” Ou: “não sigam de forma alguma”?

Os fantasmas os conduzem até uma sala fechada por uma porta de madeira meio apodrecida e coberta por espessas camadas de teias de aranha. Um pequeno empurrão e a porta cede.

— Que tipo de sala é essa? — você pergunta a Olano, esperando que haja algo que ele saiba, alguma es-



pécie de pista que explique por que os fantasmas os levaram até aí.

— O ginásio de esportes? — diz ele, com um levantar de ombros. — Nunca vi nada parecido.

— A civilização que construiu o templo e a fonte de energia pode ter vindo de outro planeta — Celeste lembra a vocês. — Não há nenhuma razão para que seja reconhecível.

Mas tem que haver algum tipo de pista por aqui, mesmo que seja nesta sala cavernosa e vazia. Então, sua lanterna ilumina uma das paredes. Seus olhos se arregalam, você fica de boca aberta. Com alguma dificuldade você chama seus companheiros, para que eles vejam as figuras horríveis que você descobriu.

— Oh, não. É pavoroso! — diz Celeste olhando para as pavorosas cenas de tortura.

— As pinturas nas paredes devem contar a história de uma civilização alienígena na Terra — diz Olano.

— Que tipo de gente faria essas coisas horríveis? — você pergunta.

— Eram monstros — Olano responde.

— E extremamente cruéis — diz Celeste, completando a frase. — Já vi o suficiente.

— Acho que isso responde à nossa questão sobre o que está nos esperando no centro do labirinto — você diz. — Temos que agir antes que a SATAN destrua o mundo com isso.

## Capítulo 16

E se Jack Assante e os outros agentes da SATAN já descobriram como usar a fonte de energia do ídolo? E se estão apenas esperando que vocês entrem para usá-los como cobaias? E se já saíram com a fonte de energia e enviaram suas ameaças aos dirigentes de todos os governos do mundo? E se... e se...

— Fizemos o melhor que podíamos — diz Olano, enquanto vocês andam pelas curvas finais do labirinto.

— Como você sabia o que eu estava pensando? — você pergunta.

— É que todos estamos pensando a mesma coisa — diz Celeste.

— Olhem: chegamos — diz Olano, e vocês três param imediatamente.

No centro do labirinto está uma grande sala com paredes altas e portas douradas que vão até o teto. Nas portas, está o símbolo dessa terrível raça alienígena — a estátua com o imenso olho. Vocês não conseguem ver nada através das rachaduras nas portas, mas podem ouvir vozes lá dentro, e uma delas é a de Jack Assante. Ele fala com alguém com muito entusiasmo, usando um sistema de rádio. Você conclui que os agentes da SATAN trouxeram um equipamento para manter contato direto com o pessoal de cima.

Vocês abrem uma porta silenciosamente e entram. Todos na sala estão de costas para a porta. Ou não os esperam ou estão ocupados demais para notar suas presenças. Pode ser a chance de vocês!

Mas, logo atrás, vocês ouvem o som inconfundível de um rifle sendo engatilhado. A seguir, você sente o cano do rifle contra a nuca. Obedientemente, vocês avançam na direção do grupo. Jack Assante se vira, e parece surpreso em vê-los.

— Ora, venham — diz ele, rapidamente abrindo um sorriso no rosto. — Honestamente não posso dizer que esperava por vocês. Mas é bom rever rostos familiares. Vocês são ótimos, garotos, realmente ótimos.

— Não gostamos de deixar uma missão pela metade — você diz.

— Garoto, no que toca a vocês, essa missão está completamente terminada — Jack diz, tirando o revólver do coldre. — Mas vocês provavelmente vão querer ver a causa de toda essa confusão. Venham comigo.

Vocês o seguem, deixando o agente do rifle para trás. Vocês imediatamente percebem que Jack os está levando até uma fonte da Força Devorim. É a mais forte que vocês encontraram durante toda a missão — você pode sentir. Rindo, ele os leva até a sala ao lado. Como a primeira, ela está quase vazia. Mas tem a última coisa do mundo que você esperava encontrar!

Sobre um pedestal de pedra, está uma outra estátua, igual à que está lá fora, só que maior, mais brilhante e com um enorme olho vermelho no centro do rosto. E esta tem uma imensa mão na extremidade de um longo braço estendido. As peças do quebra-cabeça começam a se encaixar.

— Meus registros indicam que essa é a fonte primária de energia, a que vem dando origem às fantásticas radiações que vão até os Estados Unidos — diz Jack,

andando em volta da estátua. Ele não larga o revólver, que usa como se fosse mais um dedo da mão. — Minha opinião é de que o velho e tolo Ballaster tentou carregar essa coisa, ou então tentou fazê-la funcionar ou algo parecido. O que quer que ele tenha feito, foi suficiente para convencê-lo do poder dessa estátua. Então foi à AJA implorar ajuda. Ballaster não tinha imaginação.

— Está dizendo que vocês ainda não sabem como a estátua funciona? — pergunta Celeste. Ela está andando ao redor da estátua, examinando-a de todos os lados. Jack Assante não tira os olhos dela e mantém o revólver apontado em sua direção.

— Acho que descobrimos como funciona, sim — diz Jack.

— É mentira — grita Celeste.

— Sorte sua — diz Olano.

— Fique quieto, a menos que esteja muito ansioso para se juntar aos seus ancestrais — diz Jack. — Você é uma especialista em energia nuclear, Celeste. Sabe como funciona?

— Nós a conhecemos muito bem, Assante — ela diz.

— Olhe, vocês não conseguem me assustar. Não vão me fazer mudar de idéia; não podem me comprar. Então vamos parar com essas brincadeiras idiotas de agentes da AJA, certo? Assim vocês poderão viver mais tempo — não muito, mas algum tempo mais.

— Celeste está tentando dizer a você que descobrimos um bocado sobre a civilização que construiu as estátuas. Era um povo terrível — você diz.

— Eu também não sou nenhum anjo — diz Jack. — Limite-se a me mostrar o jeito de ligar e desligar essa geringonça, sacou?

— Esta provavelmente não é apenas uma fonte de energia — você continua a argumentar. — É talvez um tipo de arma terrivelmente destruidora.



— Garoto, você tem jogado demais *Space Invaders*. Não estou procurando uma energia que vá facilitar minha vida doméstica... É justamente porque esperamos usar isso como arma que estou aqui.

— Não podemos ajudá-lo. Não sabemos como funciona — diz Olano.

Jack se aproxima e encosta o revólver no peito de Olano. — Está me dizendo que não sabem como fazer a estátua funcionar?

— É isso aí — responde Olano, olhando Jack diretamente nos olhos.

— Certo. Agora estamos nos entendendo — diz Jack, afastando-se para trás. — Agora sei que não preciso de vocês para nada. Posso matá-los quando quiser. E quanto a você, Celeste? Vai dizer algo do que quero ouvir?

— Nada feito. Aceitei a missão para o melhor ou para o pior — diz Celeste.

— Até que a morte faça a sua parte — diz Jack. — Certo, então vamos nos livrar aqui mesmo de um bocado de excesso de bagagem. Vire para cá, seu gênio do computador. Você deve estar bem mal agora, depois de toda a exposição a essa substância vinda do espaço. E eu tenho um frasco novinho em folha, cheio de pílulas verdes, lá na outra sala, Órion. O que me diz?

— Engula-as você — você responde.

— Você já está morto, Órion. Tem alguma coisa inteligente a comentar? — Jack provoca.

Bem nesse momento, um outro agente da SATAN entra na sala e cochicha algo ao ouvido de Jack. Ele sorri e balança a cabeça. — Certo, encontramos um terceiro desenho na parede. Acho que se juntarmos os três, teremos alguns fogos de artifício. Sentem-se perto da parede, vocês três — ele ordena. Então começa a dar ordens aos outros agentes. — Hank, chame o Controle e diga-

Ihe que estamos quase prontos para acender as velas. Larry, quando eu der o sinal, você sobe nos ombros de Rivera.

Jack então se vira para vocês. — Talvez vocês tivessem as pistas certas, mas nós tínhamos a estátua certa. Com ou sem sua ajuda, como podem ver, vamos acordar esse bebê.

— Jack — um agente da SATAN chama de outra sala. — O Controle manda dizer: “Feliz Aniversário. Agora acenda a vela”.

— Vá buscá-la — diz Jack rindo.

## Capítulo 17

Vocês observam em silêncio, com terror cada vez maior. Dois agentes da SATAN começam a reproduzir os movimentos indicados pelos desenhos que vocês encontraram nas paredes. Primeiro, um agente sobe sobre os ombros do outro. Esticando-se ao máximo, ele pode alcançar a grande mão de ouro da estátua. Ele se pendura e depois consegue subir na mão da estátua. Então se vira, esperando pelo próximo sinal de Jack.

— Não faça isso, Jack — você grita.

O homem na mão da estátua olha para você por um segundo. Mas, a um movimento de Jack com o revólver, o agente se vira, estica-se e retira uma espécie de capuz que cobre o olho da estátua. O olho começa imediatamente a brilhar.

— Certo — diz Jack, em pé, perto de você — acho que já viram o suficiente. Não vão querer ver todo o espetáculo. Quem quer ser o primeiro? — Ele engatilha o revólver. Mas algo o faz parar. Não é nada que se possa ver. É algo que vocês sentem, como um tremor surdo vindo do chão e das paredes. Todos olham ao redor, procurando uma explicação. O tremor fica mais forte e agora vocês podem ouvi-lo tanto quanto senti-lo.

— Vejam... o olho! — diz Celeste. — Está mais brilhante agora!

— É o teto — você grita. Todos olham para cima e vêem uma parte do teto da rocha maciça lentamente se rachando. Pequenas pedras vão se desprendendo e caindo no chão. A luz do sol começa a atravessar a poeira da rocha que continua se abrindo.

— Olhem!... o outro ídolo! Estamos bem debaixo dele — você diz, apontando para o vão que vai crescendo no teto.

As duas estátuas começam a girar lentamente e o som vai se tornando um zumbido forte. O chão e as paredes estão agora vibrando muito, mas isso é só o começo. Jack se afasta para ficar mais perto da estátua de olho vermelho. Ele também olha para cima, para o ídolo lá fora, que gira para se alinhar com a estátua que está embaixo.

Finalmente, as duas estátuas param de girar. Estão exatamente uma em cima da outra. Você prende a respiração, quando um raio de luz é emitido através da lente transparente do ídolo de cima, indo direto até a lente vermelha do ídolo de baixo. A lente vermelha adquire um brilho intenso e começa a pulsar.

*O que há com todos nós? Devíamos estar correndo!* — você pensa. Imagino que é assim que a gente se sente quando é surpreendido sobre os trilhos de um trem. Você sabe que deve correr, mas quer saber como é que vai ser quando o trem chegar.

Então o olho vermelho da estátua pára de pulsar e começa a emitir um raio de luz, contínuo e mortal. E o agente da SATAN que estava sobre a mão da estátua, de repente não está mais lá. E não está em qualquer outro lugar. O raio vai e vem, formando um arco cada vez maior, e atinge um outro agente. Ele também desaparece.

Jack tenta correr para a porta. É a terceira vítima.



Em um segundo, correndo a toda velocidade. No segundo seguinte, desaparecendo.

— Raios laser? — Olano pergunta a Celeste.

— Nada que eu tenha visto antes — diz ela. — Vamos para aquele canto. Temos que ficar fora do alcance...

A horrível estátua continua a girar e os outros agentes da SATAN que correram para a sala desaparecem sem um grito. E sem deixar qualquer vestígio.

— Temos que fazer alguma coisa! — você diz.

— O quê? — pergunta Olano. — Como podemos destruí-la?

— Só há um jeito — diz Celeste. — Dar a ela uma dose de seu próprio remédio.

— O que quer dizer? — pergunta Olano.

— A única coisa suficientemente potente para destruir essa estátua é ela mesma. Temos que refletir o raio contra a própria estátua. Infelizmente, não tenho um espelho comigo — diz Celeste. — Era a última coisa no mundo que pensaria que a gente fosse precisar.

Você não ouve Olano nem Celeste com a atenção que deveria, porque está acompanhando os movimentos do ídolo. O raio está fazendo agora um círculo completo, lançando sua contínua luz mortal ao chão.

— Se nos movermos, ela nos pegará — diz Celeste.

— Se ficarmos aqui, também pegará — diz Olano.

Sua reação é pegar o computador.

— A que altura mais ou menos está o olho do ídolo? — você pergunta.

— Como podemos saber?! Que está fazendo? — berre Olano, aterrorizado.

— Vendo qual o ângulo correto — você diz. — Tenho que calcular exatamente qual o ângulo do chão até o olho do ídolo.

— Eu diria que são cerca de seis metros e meio até o

centro da lente\*— Celeste calcula. — E a metade disso até seu coração. É isso que quer saber, Órion?

— Exatamente — você responde. — E a que distância estamos de sua base?

— A cerca de quatro metros e meio, eu diria.

*Digite o seguinte programa em seu microcomputador, mas não o execute ainda. As linhas 30, 50, 70, 100, 220 e 240 devem ser digitadas como uma única linha no seu micro.*

## PROGRAMA 5

```
10 REM DEFLEXAO DO FEIXE
20 LET P=3.14159
30 PRINT "QUAL A ALTURA DO
    OLHO DO IDOLO "
40 INPUT Y1
50 PRINT "QUAL A ALTURA DO
    CORACAO DO IDOLO "
60 INPUT Y2
70 PRINT "QUAL A SUA DISTANCIA
    DA BASE DO IDOLO "
80 INPUT X
90 LET W=INT(RND(1)*4)+2
100 PRINT "ANGULO DE AJUSTE DO
    ESPELHO (EM GRAUS) "
110 INPUT Z
120 LET A=ATN(Y2/X)
130 LET B=ATN(Y1/X)
140 LET B2=(B-A)/2
150 LET C=P/2-B2
160 LET D=P-B-C
170 LET D=D*(180/P)
```

```

180 PRINT
190 IF ABS(D - Z) > W THEN GOTO 220
200 PRINT "O IDOLO FOI DESTRUIDO"
210 STOP
220 PRINT "VOCE ERROU POR ";
    INT(ABS(D - 7)); " GRAUS"
230 PRINT
240 PRINT "SE VOCE AINDA ESTA VIVO,
    TENTE DE NOVO"
250 PRINT
260 GOTO 100

```

SINCLAIR	APPLE	RADIO SHACK		IBM
ZX-81	Apple II	TRS-80	Color	PC
✓	✓			

*Este programa rodará em todos os microcomputadores assinalados na tabela acima e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos micros das linhas Radio Shack e IBM, consulte o Manual de Referência, página 109.*

— Certo, está tudo aqui! — você diz e logo fica em pé.

— Não! Volte! — grita Celeste.

— Você vai morrer! — grita Olano, mais alto que o som produzido pelo raio.

— Não, não acredito — você responde. — Acabo de me lembrar: não posso ser morto!

## Capítulo 18

O raio, que se parece com laser, vai queimando o chão, já que não há mais agentes da SATAN para desintegrar. Você anda até o ponto onde ele estará dentro de vinte segundos. Isso não é muito tempo, mas é o suficiente para calcular novamente o ângulo que você precisa. Rapidamente, você retira o colar de Olano do pescoço e ri consigo mesmo. Ele havia dito que, não importa o que acontecesse, com esse colar você sobraria para contar a história. Bem, se o truque funcionar, todos vocês sobrarão para contar a história — mas podem apostar que ninguém vai acreditar. O olho está descarregando sua fúria no chão e em quatro segundos passará sobre você. Cuidadosamente você coloca o redondo e brilhante disco de prata do colar no chão, em um ângulo que você acha ser o certo. E então, corre como um louco.

— Vamos sair daqui! — você grita, enquanto os três correm para a porta. — Agarrem-se a suas escalas Richter. Isso vai ser uma beleza!

*Rode o programa 5 AGORA! Entre com as medidas que Celeste lhe deu. Você terá que adivinhar em que ângulo deve colocar o espelho.*



*Buzzzzzzz!!* O som da estátua emitindo seu raio laser é seguido pela maior explosão que vocês já ouviram. Ela os levanta do solo, todo o templo treme, e mais explosões vêm de outra sala. Pedacos do ídolo de fora também caem na sala e provocam novas explosões. É como estar no meio de um enorme foguete!

O silêncio a seguir é tão atordoante quanto as explosões. Ao voltar para a sala da estátua, vocês ficam apenas um pouco surpresos com o que vêem. Ela está vazia. Não há destroços nem escombros. As duas estátuas desapareceram sem deixar sinal. O lindo colar de Olano também se foi. Entretanto, pela primeira vez nesses dois dias, você volta a sentir-se você mesmo. Não resta um traço da Força Devorim.

## Capítulo 19

Doze horas depois, vocês estão a meio mundo de distância — novamente na sede da AJA, fazendo um relato da aventura a Mark Huntington, o coordenador da missão.

— Sabíamos que ia ser uma tarefa difícil. Mas não sabíamos que nos custaria tão caro. Perdemos dois bons agentes, Erda e Digger — diz Huntington. — E, naturalmente, o Professor Ballaster. Não pôde viver para o mundo aplaudi-lo — ou condená-lo — pela descoberta do templo.

— Que tipo de registros de energia tivemos aqui no dia das explosões? — pergunta Celeste.

— Astronômicos — responde o coordenador. — Você deve estar certa sobre os dois ídolos, Celeste. O primeiro era uma fonte autônoma de energia, certo. Mas sua principal função era fornecer luz para o olho maior, no ídolo de baixo. Que tipo de fonte de energia era e para que tipo de arma ela era destinada, acho que nunca vamos saber.

— Bem, nossos arqueólogos estão vasculhando as ruínas do templo. Vão conseguir informações sobre a civilização alienígena suficientes para mantê-los discutindo durante anos. Vocês fizeram um bom trabalho.

Merecem um descanso. Aproveitem! Podemos precisar de vocês de novo a qualquer momento!

Fora do escritório de Huntington, vocês se despedem. Celeste vai buscar a filha.

— Estou voltando para a Universidade. Os exames finais estão chegando — diz Olanó. — E, depois da formatura, talvez eu volte para Boranu. E você, Órion?

— Tenho que ir para casa estudar para a prova de química e ficar esperando por um novo chamado — você diz. Vocês três dão-se as mãos. E fazem votos para que se encontrem novamente.

Segunda-feira, à tarde. As aulas terminaram. Com os olhos ainda meio lacrimejantes você vai até seu armário, antes de sair em busca de ar fresco. Mas fica petrificado. Preso do lado de fora do armário há um envelope vermelho!

— Não. Não pode ser. Oh, não! — você diz.

— O que há com você? — pergunta Cindy Grossman, a dona do armário ao lado do seu. — Se não vai nem ler meu cartão de dia dos namorados, devolva, OK? Às vezes você é mesmo esquisito, sabe?

— Sim, sei — você diz. — Obrigado pelo cartão, Cindy. É que eu tive um terrível fim de semana.

## MANUAL DE REFERÊNCIA

Atenção: As atividades de programação apresentadas neste livro foram planejadas para serem usadas com a linguagem BASIC em microcomputadores compatíveis com as seguintes famílias: Sinclair, Apple, Radio Shack/TRS 80 e IBM. Na tabela da última página deste livro, você poderá conferir a que família pertence o seu micro. Cada uma dessas máquinas tem seus próprios procedimentos operacionais para iniciabilizar o interpretador BASIC. Assim sendo, certifique-se de que está com o interpretador BASIC antes de tentar executar qualquer um desses programas. (Lembre-se também de digitar NEW antes de entrar com o programa, para eliminar qualquer coisa que possa ter sobrado de atividades anteriores.)

A versão do programa incluído no texto poderá ser executada na maioria dos computadores acima mencionados. Contudo, alguns dos comandos usados não existem em alguns tipos de microcomputadores. Se o programa apresentado não puder ser executado em um dos micros acima mencionados, as instruções para modificações estarão incluídas neste manual.

Mesmo que você esteja usando um computador diferente dos mencionados, os programas podem funcionar, desde que sejam escritos no BASIC mais genérico.

Se você precisar de ajuda em alguma atividade de computação da Micro Aventura, ou quiser entender como um programa funciona, encontrará o que procura neste manual.

Naturalmente, os programas devem ser digitados no seu computador exatamente como são apresentados. Se o programa que deveria ser executado pelo seu computador está apresentando problemas, faça uma listagem do mesmo e verifique sua digitação antes de fazer qualquer outra coisa. Até uma vírgula ou um espaço fora de lugar podem provocar um erro de sintaxe que impedirá que o programa inteiro funcione.

## TERMOS QUE VOCÊ PRECISA CONHECER

Os especialistas em computadores têm uma “linguagem” especial que eles usam ao falar sobre programas. Eis alguns termos comuns que o ajudarão a entender as explicações deste manual.

**Conjuntos** são grupos de dois ou mais elementos de dados logicamente relacionados num programa, que têm o mesmo nome. Entretanto, para que os elementos de um conjunto possam ser usados isoladamente, cada um deve ser identificado pelo seu próprio endereço (chamado de *índice* ou *subscrito* pelos programadores). Imagine um conjunto como sendo um edifício de apartamentos. Cem pessoas podem morar no edifício (ou 100 elementos distintos de informação podem ser armazenados no conjunto ED). Cada unidade de um prédio possui um número (como apto. 14), para que possa ser localizada e receber correspondência. No conjunto ED, 14 pode ser o índice para localizar um determinado elemento de informação, e seria escrito ED (14). Se



você colocar em ordem alfabética as 26 letras do alfabeto num conjunto chamado ALFA\$, então ALFA\$(2) seria igual a B, pois B é a segunda letra do alfabeto.

**ASCII** (pronuncia-se *ásqui*) é o código padrão usado pela maioria dos microcomputadores para representar caracteres tais como letras, números e pontuação. Uma tabela dos códigos ASCII aparece no apêndice deste manual. Os microcomputadores compatíveis com o Sinclair ZX-81, entretanto, usam uma codificação própria, diferente do ASCII.

**ASC** é uma função em BASIC que fornece o código ASCII de um caráter. Por exemplo, ASC("A") lhe dá o número 65. Nos computadores da linha Sinclair ZX-81 (por exemplo, TK-85 e CP-200), esta função recebe o nome de CODE e o número retornado é 38, para a letra A.

**Funções** são rotinas prontas que realizam cálculos padronizados em um programa. É o mesmo que ter uma tecla na calculadora que compute a raiz quadrada de um número. A linguagem BASIC já vem com um certo número de funções padronizadas para realizar diversas tarefas. Por exemplo, a função SQR (x) achará a raiz quadrada de qualquer número quando x for substituído por aquele número. É interessante verificar o manual de BASIC que acompanha o seu computador para ver quais as funções disponíveis no seu sistema.

**INT** é uma função que transforma qualquer número que você digite em um número inteiro. Por exemplo, INT 4.5 dará o valor 4. Para números maiores que zero, o INT simplesmente despreza qualquer fração,

fornecendo-lhe o número inteiro. Note que os números fracionários são expressos em BASIC, usando-se o ponto, e não a vírgula de separação.

**Laços** (Loops) são partes do programa que podem ser repetidas mais de uma vez — geralmente um número específico de vezes, ou até que determinadas condições sejam preenchidas. Também são conhecidas por *alças* ou *malhas*. Por exemplo, se você quer escrever um programa de 1 a 100, pode usar um laço para ficar acrescentando 1 a uma variável contável até chegar ao número 100. Geralmente, os laços são formados com declarações FOR/NEXT ou comandos GOTO. Você encontrará muitos destes exemplos neste livro.

**Gerador de Números Aleatórios**, função também chamada de RND em BASIC, permite-lhe gerar números *ao acaso* como se estivesse lançando dados e não soubesse qual o número que sairia em seguida. Na maioria dos computadores de uso pessoal, a função RND gera um número fracionário entre 0 e 1. Para obter números em escala maior, o programa deve multiplicar a fração por um número maior. Por exemplo,  $RNS * 10$  produzirá números entre 0 e 10.

**REM** é um comando usado para dizer ao computador que aquilo que está numa determinada linha é apenas um comentário ou uma observação e não deve ser executado. Este seria um exemplo:

```
10 REM ESTE PROGRAMA FAZ CONTAGEM  
    REGRESSIVA
```

**Variáveis** são nomes usados para representar valores que mudarão no decorrer do programa. Por exemplo, uma variável chamada D pode representar um dia da

semana. Imagine uma variável como sendo uma caixa de armazenamento, esperando para receber qualquer informação que você queira guardar. As variáveis que trabalham com cadeias de caracteres são sempre seguidas do símbolo do cifrão (\$). O número de dígitos ou caracteres permitidos em um nome de variável varia de um computador para outro.

## **PROGRAMA 1: O DECODIFICADOR**

### **Modificações para Outros Micros**

*Sinclair:* Os micros da linha Sinclair usam o nome CODE para a função ASC (que retorna o valor ASCII de um caractere alfanumérico). Além disso, não existe a função MID\$, cujo objetivo é extrair um sub-cordão de caracteres de um outro. Esta função é conseguida nos micros da linha Sinclair através da referência TO, entre parênteses. Faça modificações nas seguintes linhas:

```
100 LET I$=C$(I TO I)
170 LET K=CODE(K$(I TO I))-CODE("A")+1
180 LET C=CODE(I$)-CODE("A")+1
220 LET P$=P$+CHR#(P+CODE("A")-1)
```

### **O que o Programa Faz**

Órion usa este programa para decodificar a mensagem da AJA.

### **Como o Programa Funciona**

O programa de decodificação usa uma chave para decodificar a mensagem secreta. Uma chave é uma pa-

lavra especial que diz ao programa como deve ser decodificada cada letra da mensagem.

Para codificar uma mensagem, usamos uma fórmula como a seguinte:

**Chave = OPALA**

**Mensagem = SITUAÇÃO DA MISSÃO CRÍTICA**

OPALAOPA	LA	OPALAO	PALAOPA
-SITUAÇÃO	DA	MISSÃO	CRÍTICA
VGGQZLOL	HZ	BGHSZZ	MICGFMZ

**(a mensagem codificada)**

O programa funciona de tal forma, que a chave é sempre a soma dos valores ASCII das duas outras letras.

Uma das letras é o texto em claro; enquanto que a outra é o texto criptografado (codificado). O computador lida com as letras como se elas fossem substituídas por números (códigos). Assim, dizemos a ele para adicionar ou subtrair os valores ASCII, usando a função ASC (nos computadores da linha Sinclair chama-se CODE).

Agora, eis uma coisa muito interessante sobre este programa: ele pode ser usado tanto para *codificar* as suas mensagens, quanto para *decodificá-las*. Isto pode parecer meio misterioso, mas a razão é que nós sempre obtemos a chave, quando adicionamos os valores da letras do texto em claro e do texto criptografado. Isto significa que, para obter a letra que falta (seja do texto em claro, ou do cifrado), simplesmente precisamos subtrair do valor correspondente do valor da chave (uma espécie de álgebra simples).

Portanto, isto significa que não é suficiente ter apenas o programa para decodificar uma mensagem secreta: você precisa ter também a chave, ou palavra-senha. Desta vez, a SATAN terá que fazer muito mais



do que roubar o seu computador para *quebrar* os códigos secretos da AJA!

## **PROGRAMA 2: A ANÁLISE**

### **O que o Programa Faz**

Órion usa este programa para analisar os dados sobre as dosagens de alguns elementos químicos (alguns deles não existem de verdade, como o rétrium e o délios). O programa mostrará, na forma de um gráfico de barras, os resultados das dosagens. Você deve entrar os dados através do teclado, para cada um dos elementos químicos. Os nomes dos elementos estão definidos por declarações LET, nas linhas 45 a 80.

### **Como o Programa Funciona**

As linhas 85 a 110 formam um laço para pedir a você que entre os dados das dosagens para cada elemento. O laço que vai da linha 160 até a linha 250 processa estes dados, um a um.

Na linha 170, é realizado o truque matemático deste programa. Ela usa duas funções matemáticas. A função ABS serve para assegurar que o número calculado seja sempre maior ou igual a zero. Por exemplo, a função  $ABS(-2)$  retorna sempre como  $+2$ , assim como  $ABS(+2)$ , e assim por diante. A função SIN calcula o seno de um ângulo expressado em radianos. O radiano é uma unidade semelhante ao grau, para medir a abertura de um ângulo qualquer. O seno é usado em trigonometria e corresponde à relação entre os lados de um triângulo. Peça ao seu professor de Matemática para explicar melhor os detalhes.



Depois de imprimir as barras formadas de asteriscos, nós perguntamos se você quer ver se o nível de perigo excede certos limites. Se isto acontecer, queremos que o programa avise Órion disto! Este teste ocorre na linha 370. O programa usa este nível para avisar Órion o quanto de ameaça existe.

Isto é tudo o que ele faz. Tente entrar valores diferentes de dosagens dos elementos, para ver como o gráfico fica diferente.

## **PROGRAMA 3: O OLHO DO ÍDOLO**

### **Modificações para Outros Micros**

*Sinclair* — Faça as seguintes modificações:

```
30 CLS  
260 PRINT AT V,H;"";  
310 PRINT S$(1 TO N);  
330 PRINT G$(1 TO G);  
350 PRINT S$(1 TO N);  
380 FOR I=1 TO 100  
420 STOP
```

*TRS-80* — Faça as seguintes modificações:

```
30 CLS  
260 PRINT@((H-1)*64+H);  
420 PRINT@1152 "":END
```

*Radio-Shack Color Computer* — Faça as seguintes modificações:

```
30 CLS  
260 PRINT@((H-1)*32+H);  
420 PRINT@640;"":END
```

*IBC-PC* — Faça as seguintes modificações:

**30 CLS**

**260 LOCATE V,H**

**420 LOCATE 20,1:END**

## **O que o Programa Faz**

Este programa desenha na tela a figura do olho do ídolo e o faz piscar.

## **Como o Programa Funciona**

O olho é composto de 12 “linhas” na tela. Existem três partes no programa: 1. desenha o olho; 2. fecha a pálpebra; e 3. abre a pálpebra. Estes passos são controlados por dois laços tipo **FOR...NEXT**. Ache onde eles estão no programa.

Existe algo mais a ser notado sobre o olho. Se você traçar duas linhas cruzadas, centradas na pupila (dividindo o olho em quatro quadrantes, compostos pelas metades superior e inferior, direta e esquerda), veremos que cada quadrante é semelhante aos demais, simplesmente virado de uma forma diferente, ou como uma imagem ao espelho. O olho é simétrico. O programa usa este fato para usar dados apenas suficientes para descrever a forma de um quadrante, e deduz o restante do olho a partir deste.

Sabendo em que linha está do desenho (a variável **V**), o programa decide qual deverá ser o comprimento da linha a ser desenhada. Isto é colocado na variável **L**. Ele deduz também até onde ele pode ir na linha, antes de começar a traçar os asteriscos da mesma (variável **H**).

Tendo calculado tudo isto, o programa pode traçar o olho. Ele imprime dois asteriscos em cada linha, segui-

dos de um certo número de espaços em branco (que constituem o “branco” do olho!), seguido pela pupila do olho, e o outro lado do branco. Finalmente, imprime, na mesma linha, os dois asteriscos do contorno do olho, do lado direito. Para piscar o olho, simplesmente substituídos todos os “O” do branco do olho e da pupila.

## **PROGRAMA 4: O LABIRINTO**

### **Modificações para Outros Micros**

*Sinclair:* Faça as seguintes modificações:

**24 DIM C\$(4,1)**

**65 PRINT J**

**145 PRINT A(I)**

### **O que o Programa Faz**

Os membros da AJA descobriram quatro entradas para os corredores subterrâneos. Acima de cada entrada existe um monte de números, que você deduz serem a chave para os corredores. O chefe podia dizer para você apenas, que, das quatro passagens, apenas uma levava de volta ao mesmo ponto da caverna. Você deve então entrar os números acima das entradas dos corredores, para determinar qual deles forma um círculo completo. Cada entrada tem nove números.

### **Como o Programa Funciona**

A linha 120 entra os 9 números para cada passagem. Você deve digitar os números pelo teclado, à medida que são pedidos (número seguido da flechinha). Cada número descreve a distância e uma direção.

O negócio funciona deste jeito: usando os valores das

quatro direções da bússola (norte, sul, leste e oeste), você os divide por 4 para conseguir a distância (linha 200). A distância é mantida em B, e a direção em X. O total para cada direção é adicionado na linha 220 e armazenado no lugar correspondente do conjunto P. P(1) guarda os totais da direção Norte, P(2) da direção Sul, etc. Nós saberemos que andamos em círculo completo, quando as distâncias nas direções Norte e Sul, e nas direções Leste e Oeste, forem iguais.

## **PROGRAMA 5: O DEFLETOR DE FEIXE**

### **Modificações para Outros Micros**

*TRS-80 e TRS-80 Color* — Faça estas modificações:

**15 RANDOM**

**90 LET W=RND(4)+2**

*IBM-PC* — Faça estas modificações:

**15 RANDOMIZE**

**90 LET W=INT(RND\*4)+2**

### **O que o Programa Faz**

Este é o programa que Órion usa para ajustar o espelho, de forma que ele desvie o feixe de energia do ídolo.

Existe um bocado de matemática envolvida neste programa. Nós não queremos tirar o emprego do seu professor de Matemática, explicando como é que a coisa funciona em apenas dois parágrafos. Tem muito a ver com geometria, trigonometria, essas coisas. Ele usa a função ATN, que permite calcular o “arcotangente”, ou seja, o ângulo, medido em radianos, correspondente a um determinado valor de tangente. Para usar esta função, avalia-se a relação entre os dois lados de um triân-

gulo. Nós usamos a função ATN duas vezes no programa.

O primeiro triângulo é formado por um dos olhos do ídolo, pela sua base, e pelo ponto onde está o espelho. O segundo triângulo vai do coração à base do ídolo, e ao espelho.

Você vai descobrir onde a função ATN é usada? Você consegue achar quais são as variáveis usadas para armazenar a altura do olho e a altura do coração do ídolo?

Usando os ângulos calculados com a função ATN, e sabendo dois outros fatos, nós seremos capazes de deduzir todo o restante da informação necessária para resolver o problema. Os outros fatos são:

1. O ângulo de incidência é igual ao ângulo de reflexão, quando o feixe de energia (luz) bate no espelho.
2. Existem 180 graus, ou  $\pi$  radianos, na soma interna dos ângulos de um triângulo.

Radianos e graus são usados para medir ângulos. A linguagem BASIC normalmente trabalha com radianos, mas as pessoas estão mais acostumadas a usar graus. Você pode ver como é feita a conversão na linha 170. Você consegue adivinhar como isto é feito? *Certo!* Precisa apenas multiplicar o número de radianos por  $180/\pi$  ( $\pi$  vale aproximadamente 3.14159).

A linha 170 é onde obtemos o nosso resultado final, em graus.

Olhe de novo para a linha 90. Nós usamos uma função *aleatória* (RDN), para tornar o problema um pouquinho mais difícil. Afinal das contas, o ídolo está começando a ficar meio instável, e tremendo um pouco. Nós obtemos um valor entre 1 e 7, ao acaso, na linha 90. O ângulo em que você ajusta o espelho deve ficar entre estes valores a partir do ângulo real, para matar o ídolo. Isto é testado na linha 190.



## **AS FAMÍLIAS DE MICROCOMPUTADORES E SEUS COMPATÍVEIS NACIONAIS**

### **SINCLAIR**

Apply 300

AS-1000

CP-200

NE-Z8000

Ringo R-470

Timex 1000

Timex 1500

TK-82C

TK-83

TK-85

### **RADIO SHACK/TRS-80**

Video Genie

CP-300

CP-500

DGT-100

DGT-1000

Dismac 8000

Dismac 8001

Dismac 8002

Sysdata III

Sysdata IV

Sysdata Jr

Naja

## **RADIO SHACK/COLOR**

Codimex

Color 64

VC-50

CP-400

TKS 800

## **APPLE**

Exato CCE

Magnex DM II

Apple II Plus

Apple-Tronic

Unitron

AP II

Dactron

Dismac 8100

Elppa II

Maxxi

Microengenho I

Microengenho II

Microcraft

TK-2000

## **IBM PC**

Sysdata PC

Ego

Nexus

Microtec PC 2001

Medidata

Prológica SP-16

Dismac 16







# MISSÃO DE ALTO RISCO

Seu codinome é Órion e você tem apenas 48 horas para salvar o mundo da destruição total!

Nas selvas africanas, um antigo ídolo está para explodir com a força destrutiva de uma bomba de 100 megatons. Como especialista em computação da AJA (Associação de Jovens Aventureiros), VOCÊ deve usar seu micro para:

- ☆ criar a imagem do olho do ídolo na tela do seu computador
- ☆ encontrar a saída de um labirinto mortal
- ☆ desarmar a bomba

# CAÇADA SELVAGEM

Mais que uma empolgante aventura!  
É perigo, ação, suspense!  
E 5 programas prontos  
para o seu microcomputador!

Os programas deste livro,  
todos na linguagem BASIC, rodam

**E MAIS:**